HOBBY CONSOLAS

Revista independiente de videojuegos para consolas | Año X - Nº 101 - 2,70 € - 450 Ptas.

HOBBY PRESS

SHENMUE
La nueva joya de Dreamcast

NOVEDADES
Gran Turismo 2
Resident Evil 2
NBA Showtime
Armorines

CONCURSOS
Regalamos 50 «GT 2» y 50 «Donkey Kong 64»

¡¡GRAN EXCLUSIVA!!

Así será el simulador de rallies definitivo

Colin McRae 2

8 424094 810017 00101

Guías Prácticas: Tomb Raider IV y Blue Stinger

Sumario

Número 101 • Febrero 2000 www.hobbypress.es/HOBBYCONSOLAS

HOBBY PRESS

Director: Amalio Gómez
Directora de Arte: Susana Lurguie
REDACCIÓN:
Redactor Jefe: Manuel del Campo
Rubén J. Navarro **(Jefe de Sección),** Roberto Ajenjo, David Martínez
DISEÑO Y AUTOEDICIÓN:
Sole Fungairiño **(Jefe de maquetación),** David Lillo
Secretaria de Redacción: Ana María Torremocha
Colaboradores: Jorge Portillo, Olga Herranz, Sergio Herrera, Javier Navas
Corresponsales: Christophe Kagotani (Japón)

Edita: HOBBY PRESS S.A.
Director General: Robert Sandmann
Editora del Área de Informática: Mamen Perera
Directores de División: Amalio Gómez, Tito Klein, Cristina Fernández
Subdirector General Económico Financiero: Rodolfo De la Cruz
Director Comercial: Javier Tallón
Directora de Marketing: María Moro
Director de Distribución: Luis Gómez-Centurión
Coordinación de Producción: Lola Blanco
Departamento de Sistemas: Javier Del Val
Fotografía: Pablo Abollado
Departamento de Circulación: Paulino Blanco
Departamento de Suscripciones: Cristina del Río, María del Mar Calzada

PUBLICIDAD:
MADRID: Jefa de Publicidad: Mónica Marín, E-mail: monima@hobbypress.es
Coordinación de Publicidad: Diana Chicot, E-mail: dchicot@hobbypress.es
C/ Pedro Teixeira 8, 9ª planta. 28020 Madrid. Tlf. 902 11 13 15 Fax. 902 11 86 32

LEVANTE: Federico Aurell C/ Transits 2 - 2ª A. 46002 Valencia Tlf. 96 352 60 90
Fax 96 352 58 05
NORTE: María Luisa Merino C/ Amesti 6 - 4º. 48990 Algorta, (Vizcaya).
Tel. 94 460 69 71 Fax 94 460 66 36
CATALUÑA/BALEARES: Juan Carlos Baena, E-mail: jcbaena@hobbypress.es
C/ Numancia 185 - 4º. 08034 Barcelona Tlf. 93 280 43 34 Fax 93 205 57 66
ANDALUCÍA: Rafael Marín Montilla, C/ Murillo 6. 41800 San Lúcar la Mayor (Sevilla)
Tlf. 95 570 00 32 Fax 95 570 31 18

REDACCIÓN: C/ Pedro Teixeira 8, 2ª planta. 28020 Madrid.
Tlf: 902 11 13 15 Fax: 902 12 04 48
SUSCRIPCIONES: Tlf. 902 12 03 41 y 902 12 03 42 Fax: 902 12 04 47

Distribución: DISPAÑA. C/ General Perón 27. 7ª planta. 28020 Madrid. Tlf. 91 417 95 30
Transporte: BOYACA. Tlf. 91 747 88 00
Imprime: ALTAMIRA. Ctra. de Barcelona Km.11,200. 28022 Madrid.
Depósito Legal: M-32631-1991

Norte de Sudamérica y Área de Caribe.
Distribuye ADEA - Madrid. Tlf. 91636 20 00 Fax 91 636 20 01. E-mail: Asedis@interplanet.es

Publicación controlada por 

Hobby Press es una empresa de **Grupo Axel Springer** 

Editorial

EN EL 2000, CONSOLAS MIL.

Los que día a día vivimos inmersos en este apasionante mundo de los videojuegos no dejamos de maravillarnos ante la imparable evolución que está experimentando. Si en el 99 hemos presenciado la culminación técnica y creativa de PlayStation y Nintendo 64, y la esperada aparición de Dreamcast - la primera consola de nueva generación - este año 2000 que ahora encaramos se presenta como uno de los más intensos y decisivos de la historia de las consolas. PlayStation 2 y Dolphin están, como quien dice, a la vuelta de la esquina, y los programadores tienen muchos meses por delante para demostrar cual es el potencial real de Dreamcast (que ya estamos empezando a comprobar con juegos de la talla de «Soul Calibur» o «Shenmue»). Y para rematar, la cada vez menos misteriosa "X-Box" de Microsoft saltará a escena a lo largo de estos intensos doce meses.
La lucha tecnológica por ofrecer al usuario posibilidades de juego cada vez más impactantes, junto a nuevas experiencias como la posibilidad de conectarse a Internet, o poder ver películas en formato DVD a través de una consola, abre un nuevo campo del que todos, nosotros y vosotros, vamos a ser testigos y, al mismo tiempo, protagonistas de excepción. Un nuevo y prometedor mundo de posibilidades del que, por supuesto, os vamos a seguir ofreciendo la información más completa y rigurosa.

LA QUINTA COLUMNA

Doblajes

Siguen siendo los doblajes una asignatura pendiente en nuestro mundillo. En una época en la que está de moda hablar varios idiomas, donde conocer varias lenguas es cada vez más importante, resulta que algunos videojuegos no terminan de hablar bien el castellano. Va a ver que proponer un cursillo acelerado para algunos programadores.
En unos casos es un claro defecto de traducción e interpretación. Mirad sino lo que ocurre en el juego de Sony, el, por cierto, excelente «Esto es fútbol».
El esforzado comentarista se empeña en gritar "¡buen desafío!" cada vez que dos jugadores disputan un balón. Bien, vale, desafío total si quieres, majo, pero eso no lo decía ni Matías Prats padre en sus mejores tiempos. "Buena entrada", "saltan chispas" o en plan más refinado "buena disputa" (con perdón) serían expresiones más adecuadas ante tal acción, a no ser que estemos ante el inicio de una revolución en las retrasmisiones deportivas.
En otros casos, sin embargo, se trata de un problema de multilingüismo. En el último, misterioso y absorbente «Tomb Raider», nuestra querida y admirada Lara Croft va y nos suelta ¡varias parrafadas en italiano!, y la tía se queda tan ancha. Vale chata, ya sabemos que eres una chica de mundo, que dominas varios idiomas y que le das a la lengua que es un primor, pero no creo que la versión en castellano del juego sea el lugar y el momento para ese tipo de alardes. Y menos si el juego se desarrolla íntegramente en Egipto. Tal vez en la última aventura se tiró más tiempo de lo que pensábamos en Venecia...
Y la cosa no queda ahí. A veces los fallos los encontramos en la entonación. Si habéis jugado a «Mission: Impossible» en PlayStation, en un momento del juego en el que el protagonista rescata de su prisión a uno de sus agentes colaboradores, éste le replica indignado "¡Me lo han hecho pasar muy mal, pero fatal!, pero con una entonación que más que salir de un secuestro parece que al tipo le hubieran hecho un estropicio en la peluquería. ¡Más emoción, hombre, que estás a punto de palmarla! Por suerte, cada vez es más habitual que estos pequeños defectillos se vayan corrigiendo y encontramos doblajes tan soberbios como los de «Metal Gear Solid», «Soul Reaver», «Episodio I» o «FIFA 2000». Pero hay que ver lo que les cuesta a japoneses, ingleses y americanos expresarse en la lengua de Cervantes ¿verdad?

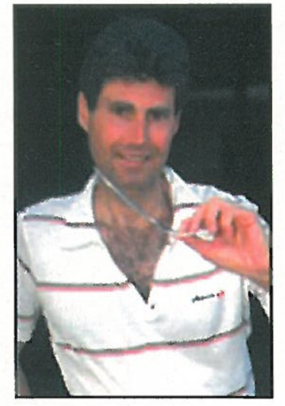
Manuel del Campo

El mago se querella contra Nintendo por plagiar su imagen

Uri Geller en tu Pokédex

El conocido ilusionista israelí Uri Geller, famoso en el mundo por su capacidad de doblar cubiertos con la mente, reclama a Nintendo la friolera de 16.000 millones de pesetas por un supuesto plagio de imagen para utilizarlo como personaje de Pokémon.
El pokémon 64, Kadabra -que en Japón se llama Ungeller-, tiene cierto parecido físico con el ilusionista y, además, las ondas psíquicas que emite pueden reducir a añicos cuantas cucharillas se crucen en su camino. En fin, que no sabíamos que este personaje fuera tan popular en tierras niponas. ¿Habrá un Tamariz en la edición Gold de «Pokémon»?





¿Creéis que Kadabra se parece a Uri Geller? Bueno, a nosotros sólo nos resultan parecidos en la cuchara...

Los más vendidos (Gran Bretaña)

1	FIFA 2000	(PS, GBC, PC)
2	Tomorrow Never Dies	(PS)
3	Tomb Raider 4	(PS, PC)
4	Champ. Manager 99/00	(PC)
5	Medal of Honor	(PS)
6	Gran Turismo	(PS Platinum)
7	Driver	(PS, PC)
8	Worms Armageddon	(PS, N64, GBC, PC)
9	Colin McRae Rally	(PS, PC)
10	Crash Bandicoot 2	(PS Platinum)

Los más vendidos (España)

1	FIFA 2000	(PS)
2	Donkey Kong 64+ Exp. Pak	(N64)
3	Tekken 3	(PS Platinum)
4	Gran Turismo	(PS Platinum)
5	Final Fantasy VIII	(PS)
6	Tarzan	(PS)
7	Tomb Raider 4	(PS)
8	Crash Bandicoot 2	(PS Platinum)
9	Final Fantasy VII	(PS Platinum)
10	Resident Evil 2	(PS Platinum)

Datos proporcionados por Centro Mail.

Mola

• El anuncio en televisión de «Donkey Kong 64».
Sí, hay que reconocer que les quedó muy, pero que muy "mono".

• El relanzamiento de la Neo Geo Pocket Color más barata y con más juegos... quizás hasta me la compre, que no tengo ninguna consola portátil.
Y ahora con más motivos, ya que vamos a empezar a analizar sus juegos en Hobby Consolas (es que hasta ahora no nos era posible ofreceros pantallas).

• La nota final de «Soul Calibur», el tiempo os dará la razón.
Hombre, a nosotros nos gustaría que nos la dierais también vosotros...

• El lote de regalos que nos habéis dado con vuestro número 100 de Hobby Consolas.
Sí, parece que el "relieve" de Lara está causando aunténtica sensación.

• La pechugona en relieve, como dice mi madre. Gracias tíos.
¿Lo veis?

• La mentalidad de Sony ante PlayStation 2. Propongo para su nueva consola la inclusión de fax, Canal +, parabólica, etc.
Batidora, microondas, servicio de habitaciones... No, si por proponer que no quede.

•La traducción de «Soul Calibur». Siempre quise saber qué decían los personajes al ganar.
Hombre, no había que ser muy lince para suponer que no recitaban a Machado precisamente.

•Que no quiten del mercado «Metal Gear Solid».
A los que deberían retirar del mercado es a todos esos que se empeñan en buscar polémicas absurdas.

• La unión del vídeo y la consola en uno = la Play 2.
Esto que es, ¿una ecuación matemática o el próximo slogan de Sony para su nueva consola?

• Poder ver las páginas que yo quiera con la Dreamcast... je, je.
¿Te refieres a las que versan sobre ensayos de Ortega y Gasset y sobre las últimas conclusiones del World Science? Sí, a nosotros también nos gustan.

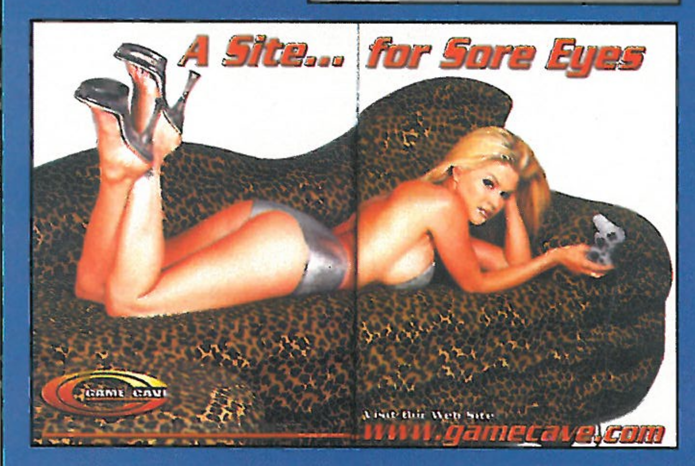
• El final de «Final Fantasy VIII», lo demás son cuentos chinos.
Serán japoneses ¿no?

Las publis del mes

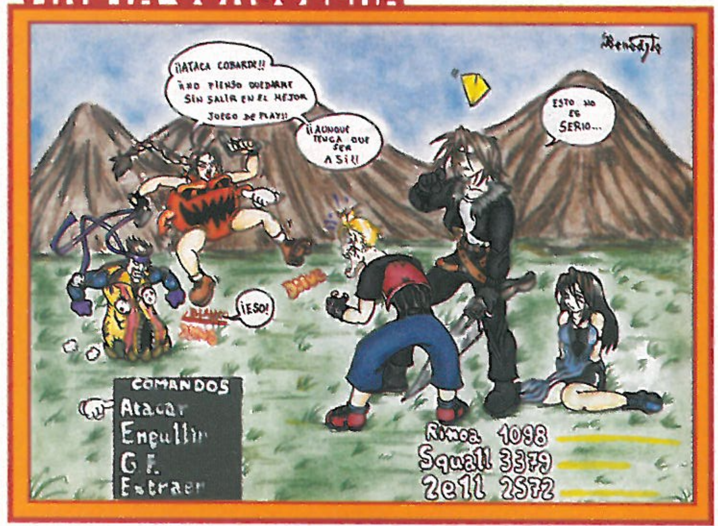
Abuela marchosa, amiga comodona

Este mes han sido dos las publicidades que han llamado nuestra atención, por diferentes motivos, como podéis ver. La primera es la protagonizada por esta marchosa abuelita que ha conseguido un Disco de Oro gracias a utilizar con genio el juego «Music 2000».
La segunda, bueno... tampoco creemos que tangamos mucho que explicar...





Viñeta consolera





Sony nos felicitó por nuestro número 100

Este "pedazo" de tarta que aquí veis es un regalito que nos enviaron nuestros queridos amigos de Sony Computer España con motivo del lanzamiento de nuestro número 100.
Un auténtico detallazo por su parte que nos permitió pasar un muy buen rato saboreando los dulcísimos logotipos de Hobby Consolas y PlayStation, banquete al que no dudaron en apuntarse nuestros siempre hambrientos compañeros de Nintendo Acción, Micromanía, Playmanía...
Si no fuera porque ya no queda ni rastro de tan enorme y artística tarta, (aunque nos costó lo nuestro comernosla entera), podíais estar seguros de que os ofreceríamos un trocito a todos y cada uno de vosotros, pues, al fin y al cabo, sois los verdaderos responsables de que hayamos podido cumplir nuestro primer "centenario".
De cualquier forma, daros por invitados, un millón de gracias a la gente de Sony y... ¡a por el 200!



Ni fu ni fa

• El número 100 de Hobby Consolas. Tanto rollo y tanta expectación para que, al final, haya sido igual que siempre... !Ni siquiera habéis aumentado el número de páginas, ni habéis dado vídeo con la revista!
¿Te parece poco por 450 pelas la revista, un poster, una agenda y una Lara en 3D. ¿Qué querías, la Luna?

• La avalancha de buenísimos juegos que estamos teniendo. (Espero que después de la tempestad no llegue la calma).
Eso es "optimismo" majo. O sea, que te quejas de que haya muy buenos lanzamientos porque después llegarán tiempos peores... Un razonamiento curioso, desde luego.

• Las tapas de la revista.
Depende lo que entiendas por "tapas". Si esperabas una de calamares y otra de boquerones en vinagre...

• El «Sonic Adventure», muy lineal e incomparable al Sonic CD.
Tú lo has dicho, incomparable, pero a nuestro juicio en el mejor de los sentidos.

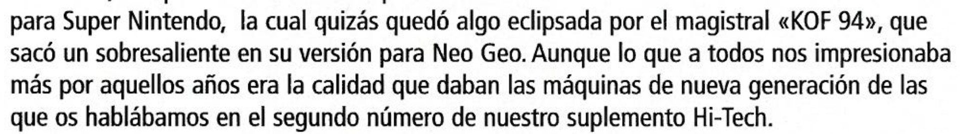
• Que mis amigos, de la envidia que tienen, digan que he sido un tonto al comprarme ahora la Dreamcast porque va a salir la PSX 2.
Y tú, mientras tanto, jugando a "tonterías" como «Soul Calibur», «Sonic Adventure» y, en breve, «Shenmue». ¡Qué "desgraciaíto"!

• Saber que la Game Boy Color tiene los días contados.
¿Sí? ¿Y cuántos millones de días le quedan?

Así que pasen 5 años...

Ultra 64... pegando fuerte con Killer Instinct

Para ir abriendo boca con su esperada consola "Ultra 64", Nintendo nos mostraba un juego de lucha de personajes renderizados que nada tenía que envidiarle a las mejores recreativas del momento. Eso, además de su otra nueva consola, el Virtual Boy, que se presentó en esos días en el CES de las Vegas.
Por otra parte, a Konami le daba por empezar con esto del fútbol, así que os ofrecimos una preview de «ISS» para Super Nintendo, la cual quizás quedó algo eclipsada por el magistral «KOF 94», que sacó un sobresaliente en su versión para Neo Geo. Aunque lo que a todos nos impresionaba más por aquellos años era la calidad que daban las máquinas de nueva generación de las que os hablábamos en el segundo número de nuestro suplemento Hi-Tech.





Los más vendidos (U.S.A.)

1	Donkey Kong Country 64	(N64)
2	Gran Turismo 2.	(PS)
3	Pokémon Yellow	(GB)
4	Tomorrow Never Dies	(PS)
5	Tony Hawks Pro Skater	(PS)
6	Pokémon Snap	(N64)
7	NBA Live 2000	(PS)
8	Spyro the Dragon	(PS)
9	Crash Team Racing	(PS)
10	Resident Evil 3: Nemesis	(PS)

Los más vendidos (Japón)

1	Shenmue Capítulo 1: Yokosuka	(DC)
2	Pokémon Silver	(GB)
3	Pokémon Gold	(GB)
4	Gran Turismo 2	(PS)
5	Mario Party 2	(N64)
6	Valkyrie Profile	(PS)
7	Donkey Kong 64	(N64)
8	Monotaro Electric Railway V	(PS)
9	Crash Team Racing	(PS)
10	Jikkon Pawafuru Pro Baseball '99	(PS)

En voz baja

(por Rubén Navarro)

Como cada mes, he afinado mis antenas parabólicas y he dado orden a los satélites espía que tengo en órbita para enterarme de los últimos rumores de este apasionante mundo de las consolas. Sé que estáis ansiosos por conocer más detalles acerca de la misteriosa consola de **Microsoft,** y aunque los rumores me llegan con cuentagotas, todos los meses intento contaros algo nuevo sobre el tema. Me he enterado, por ejemplo, que el gigante norteamericano está negociando con **Konami, Square y Electronic Arts** para desarrollar en Japón su consola, a la que se la ha dado en llamar **X Box.** ¿No os frotáis las manos pensando en los títulos que pueden salir de este acuerdo? De momento, la compañía más involucrada con los negocios de Bill Gates parece ser Konami, ya que se espera que presenten en el próximo E3 versiones para consola (aunque aún no se sabe para cual) de los juegos para PC de Microsoft «Age of the Empires» y «Motocross Madness», además de versiones para Dreamcast y PS 2 de «Mechwarriors».

Sigue sin hablarse nada de conversiones de «Metal Gear», pero mientras tanto todos esperamos ansiosos la nueva entrega de la serie en PlayStation 2.

En cuanto a **Nintendo**, me ha dejado muy sorprendido una noticia sobre la **Game Boy Advance**, la nueva portátil que ya tiene en marcha y que, al parecer, tendrá capacidad para acelerar polígonos 3D con una potencia superior a la que ofrecía **Sega Saturn**. ¿No os parece increíble?

Y la que se está tomando muchas molestias para que su nueva consola ofrezca lo mejor de sí misma es **Sony,** que está intentando convencer a los desarrolladores para que tomen más riesgos creativos a la hora de programar sus juegos para **PS2.** Pero parece que hay alguna gente que se está tomando esta propuesta demasiado a pecho, como es el caso de Lorne Lanning (cabeza visible de Oddworld Inhabitant's), que ha declarado que es posible que el tercer juego de la serie Oddworld -**Squeek's Oddysee**-, necesite un sistema más potente que el de PS2 para funcionar correctamente. ¿Estará pensando ya en PlayStation 3? No, si es que hay gente "pa' to".

HAN COLABORADO EN ESTE SENSOR:
Ricardo Herraiz Crespo (Cuenca), Pablo de Carlos Fernández (Madrid), KID, Isaac Rosales, Javier Valdivia Romero, Manuel Montes Martín-Mateos, Sergio Sánchez, José M. Torres Daza, Justo Ponce Solera, Pikachu.

¿Y tú qué opinas?

El mes pasado os preguntábamos acerca del fenómeno Pokémon. Y estas han sido algunas de vuestras respuestas:

• Yo creo que el fenómeno Pokémon es un auténtico ciclón. Vi la serie desde el primer capítulo que emitieron en Tele-5 y me absorbió por completo. Aunque esto le debe pasar a mucha más gente, porque buscando el juego para comprármelo para reyes no quedaba ni en El Corte Inglés ni en la Fnac. En Centro Mail me parece que tampoco. Ahora espero con ansias a que estrenen la película en España.

Juan Borrás

• Al principio pensaba que simplemente se trataba de una moda más, con mucho marketing y demás. Antes de conocer bien lo que es Pokémon pensaba que yo pasaría de eso, que no me dejaría llevar por la mayoría e introducirme en la moda. Pero en cuanto vi a Pikachu por la tele todo cambió, dejé de verlo como una moda y metí de lleno en ese mundo. Creo que Pikachu es el personaje con más carisma que se ha visto nunca en los videojuegos o en la TV. Y la serie de TV, pese a ser algo infantil, es de lo más divertida y con 20 años que tengo no me he perdido ni un sólo capítulo.

Pikachu

• Me parece exagerado en algunas cosas, como la venta de toda clase de productos como tazas, peluches, camisetas... !Incluso han decorado un Jumbo con Pikachu! Pero por otro lado, este fenómeno en cuanto a número de juegos vendidos, tanto en GB como en N64, me parece totalmente justificado. Sólo con unas cuantas partidas al Pokémon Azul he quedado prendado de esta maravilla de juego, que ofrece una jugabilidad y diversión únicas.

Ricardo Herraiz Crespo

• La famosa "Fiebre Pokémon" que invade todo Japón y Estados Unidos se quedará en poca cosa en España por la misma razón que aquí un simulador de pesca, trenes o fútbol americano no desata pasiones. Pero lo que realmente importa es que los juegos sean divertidos, y si además vienen arropados por una genial campaña de promoción con anuncios, los podómetros Pikachu, o la serie de TV... mejor que mejor. En fin, que tienen un gran negocio montado, pero muy orientado a nipones y estadounidenses. Y es que "Spain is different".

Carlos Casado Freire

La pregunta para el mes próximo: ¿Qué os parece que Microsoft anuncie que va a sacar una consola?

SUBEN

- **DREAMCAST, que después de mostrarnos de lo que es capaz con «Shenmue», ha alejado todas las dudas sobre si será capaz de competir con PS2 y Dolphin.**
- **SNK, que por fin, lanza Neo Geo Pocket Color como se merece. Una portátil de 16 bits y en color, merecía un trato como éste.**
- **NINTENDO 64, que recibe una de las grandes joyas de los videojuegos de todos los tiempos: «Resident Evil 2» (aunque sin traducir...)**

BAJAN

- **SQUARE, por haber cancelado el lanzamiento de «Saga Frontier II» en el último momento.**
- **MICROSOFT, por el secretismo que está manteniendo en torno a su proyecto X-Box. Parece que no terminan de cuajar los intentos del señor Gates por entrar en el mercado de las consolas.**
- **LAS SECUELAS, este mes contamos con «Coolboarders 4», «F-1 WGP II», «MK Gold», «NHL 2000»... y todos con escasas novedades. ¿Dónde queda la imaginación?**

No Mola

• Que no pusierais en portada en vuestro número 100 a «Donkey Kong 64», un juego así lo merecía con creces.
Estamos totalmente de acuerdo contigo, pero... ¿«Gran Turismo 2» qué es? ¿un "fistro" infumable?

• La publicidad sobre cosas que no tienen nada que ver con los videojuegos (este mes con lo de "Ayuda en acción") ¿Por qué no anunciáis también el Fairi Ultra o el Ford Mondeo?
Te publicamos esta opinión para que la gente vea que hay de todo en el mundo, hasta personas tan insolidarias como tú.

• «Carmageddon», mucha sangre (verde) y poco juego.
Ni con más sangre (roja) habría mejorado la cosa, te lo aseguro.

• Que se esté explotando tanto el filón «Resident Evil» ¿Acabaremos con su magia?
Con su magia no sé, pero con los zombies acabamos seguro.

• A ver quién es capaz de conseguir los 150 Pokémon en la Game Boy...
Más aún, a ver quién es capaz de conseguirlos, volverlos a perder, y no agarrarse el mayor cabreo de su vida.

• Que en las secciones de trucos no pongáis trucos para el Explorer.
Mmm... empezaremos a "explorar" la posibilidad de publicarlos.

• El concepto de PlayStation 2. Más vale que se hubiesen preocupado de evolucionar sus mandos, poner 4 entradas para los mismos y de incorporar un módem para potenciar los juegos con Internet. Del precio, mejor ni hablo.
Uf, parece que a ti el anuncio de PS 2 se te ha atragantado un poco ¿no?

• Que la mayoría de la gente te diga que se compra la PlayStation por su facilidad de pirateo. Una manera muy triste de ser Nº 1 de ventas.
Quien diga eso no merece ser considerado un usuario con todas las de la ley. Y nunca mejor dicho.

• Que ya no se hagan aventuras gráficas como las de antes.
Es verdad. «Discworld Noir» no es como las de antes... es mejor.

• Que no salga el juego «Messiah» para PlayStation.
Te has "colao". Sí que saldrá. Aunque ya veremos cuándo.



HC News

EMULADOR DE PLAYSTATION
Innovadreams ha desarrollado la última versión de "bleem!" en español. Para más información, visitad www.innovadreams.com.

CANAL C: RENUEVA SU PROGRAMACIÓN
Esta cadena del Canal Satélite, comienza el 2000 con algunos cambios. DOF 6, el programa dedicado a los videojuegos, se emitirá los lunes a las 18:30. Además, se incluirá un espacio sobre el manga, con series como «Vampire Hunter», «Mazinger Z», y «La VIsión de Escaflowne».

NINTENDO 64 EN EL AÑO 2000
La llegada del nuevo año va a convertir a N64 en una de las alternativas más interesantes para los aficionados a los videojuegos. A su sensacional precio (14.990 ptas.), se le suma una lista de lanzamientos tan suculentos como «Ridge Racer 64», «Mario Party 2», «Starcraft 64», «Zelda Gaiden», o «Pokémon Snap» y «Pokémon Stadium».

RETRASOS Y CANCELACIONES
Varios títulos de Konami han sido retrasados. Apuntad: «ISS Pro Evolution» y «Beatmania» saldrán en el mes de marzo, mientras que «Vandal Hearts 2» será lanzado en abril. Por otra parte, y por un problema con las traducciones, el lanzamiento «Saga Frontier 2», de Square, ha sido finalmente cancelado.

TOMB RAIDER IV SALDRÁ PARA DREAMCAST
Fuentes cercanas a Eidos han confirmado que Lara Croft también vivirá su faraónica aventura en Dreamcast. El juego será una versión mejorada del que ya pueden disfrutar los usuarios de PS.

ACUERDOS DE UBI SOFT
Ubi Soft se ha asegurado la distribución de dos juegos para GBC. Se trata de «La Máscara del Zorro», y de un juego basado en la serie «Animorphs». Además, Ubi ha firmado un acuerdo con el FC Barcelona para la producir títulos para GBC, PSX, N64 y DC. con licencia oficial del Barça.

La industria del videojuego, cada día más importante

Sony alcanza los 70 millones de PlayStation vendidas en todo el mundo

Sony Computer Entertainment anunció recientemente que, a finales del año pasado, PlayStation alcanzó la extraordinaria cifra de 70.000.000 de consolas vendidas a lo largo y ancho de todo el mundo, un hito calificable de histórico para la imparable industria del videojuego.



Aquí tenéis algunas de las declaraciones que Chris Deering, presidente de SCEE, realizó a este respecto: *"PlayStation ha revolucionado el entretenimiento doméstico como ningún otro sistema de juegos anterior, y estamos determinados a que, a partir del 2000 y en adelante, continúe batiendo récords".*
Además, el período navideño y las expectativas creadas por próximos títulos como «Gran Turismo 2» siguen aumentando las cifras de ventas de la consola, en espera cada vez más cercano lanzamiento de Playstation 2.

Ahora podrás reciclar los juegos que ya no uses

Daily Price: Una forma ecológica de ahorrar dinero



Daily Price es una cadena de tiendas de compra-venta de videojuegos que está teniendo mucho éxito en Europa, y que ahora ha llegado a nuestro país con una propuesta tan novedosa como atractiva para el consumidor habitual de videojuegos.
La idea de Daily Price se basa en la multitud de juegos que habitualmente se van acumulando en nuestras estanterías y que, en muchos casos, con el tiempo var a dar al cubo de la basura, engrosando las cantidades de desechos industriales que anualmente dañan nuestro planeta.
Para evitarlo, Daily Price incorpora un sistema de compra-venta de juegos en soporte digital (tanto CD's, como DVD's y GD's de Dreamcast), gracias al cual podréis vender esos títulos y reinvertir el dinero obtenido en comprar otros juegos originales usados a un precio muy inferior al del mercado, sean lanzamientos recientes o más antiguos. Su página web es www.daily-price.es.

La pesadilla regresa a las consolas

«Nightmare Creatures 2» llegará a PlayStation y Dreamcast



Konami, Kalisto y la Universal Interactive Studios han llegado a un acuerdo para el desarrollo de la segunda parte de esta aventura de plataformas y terror, que será lanzada simultáneamente en Dreamcast y PlayStation durante la segunda mitad del año.



Participa en el concurso de Sega en Internet, a través de Dreamarena

Xtreme Dream: Sega te ayuda a realizar tu sueño

Desde hace unos días, el portal de Internet para los usuarios de Dreamcast, Dreamarena, alberga un mega concurso, cuya duración se extenderá hasta el 3/3/2000, en el que ya podéis participar. Para hacerlo, sólo tenéis que hacer click en el icono Xtreme Dream Competition, leer y aceptar las condiciones del concurso y seguir las instrucciones en pantalla.

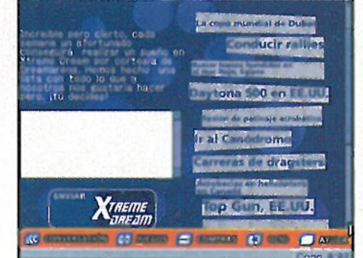
¿Qué cuál es el premio?

Podréis realizar cualquier actividad extrema que consideres tu sueño. Algunas de las propuestas de Sega son aprender a pilotar un helicóptero, vuelo acrobático, pilotar un Fórmula 1 en Montecarlo, un viaje en Concorde, hacer snowboarding, patrullar con la policía de California, pesca de tiburones, seguir el entrenamiento de un astronauta en EE.UU... y un montón de actividades más entre las cuales sólo podrás elegir una en cada participación (una vez por semana). También pueden ganar los menores de 18 años, aunque lo harán bajo la supervisión de un mayor de edad y no podrán participar en las actividades potencialmente más peligrosas. Así que, ya sabes, si quieres realizar tu sueño, conecta tu Dreamcast, y cruza los dedos...









Comienza la invasión de...

NeoGeo Pocket Color

Muchos de vosotros nos habéis escrito preguntando por qué no comentábamos juegos para NeoGeo Pocket Color, algo que hasta ahora nos resultaba imposible al no disponer de las conexiones necesarias para la captura de pantallas.

Pues bien, por fin hemos solucionado dichos problemas, así que de ahora en adelante vais a poder encontrar en las páginas de la revista los comentarios de los títulos para esta portátil.

La consola ya cuenta con 16 títulos a un precio aproximado de 5.990 ptas., algunos de ellos tan atractivos como «Metal Slug», «Dark Arms» (cuyas reviews podéis leer en este mismo número), o «The King of Fighters R-2», y otros que pronto verán la luz, como «Sonic» de Sega o «SNK vs Capcom».



Dreamcast patrocinó un torneo alevín

Sega, con el fútbol base

Sega patrocinó el IV Campeonato Internacional de fútbol Alevín que se celebró en Barcelona durante los días 28 y 29 de Diciembre, y que fue conquistado por el Real Madrid. Además de permitir que todos los participantes disfrutasen durante el torneo de las últimas novedades en Dreamcast, Sega escogió al Dream Team del campeonato, que fue obsequiado con una consola para cada jugador de manos de José Ángel Sánchez, Director General de Sega España.





José Ángel Sánchez entregó una Dreamcast a los mejores jugadores del torneo.

Internet on line

EVOLUTION PASA DE DC A NEO GEO POCKET COLOR

El primer rpg que podremos disfrutar en Dreamcast llegará a la portátil de SNK con un argumento completamente renovado y un aspecto gráfico más acorde con la 16 bits. De momento sólo se sabe que el argumento girará alrededor de un devastador arma que ha llegado al mundo de Evolusia.

LLEGA UN RPG ONLINE

Wolfback Studios se encuentra desarrollando en estos momentos un nuevo juego de rol que bajo el título de «Shadowbane«, llevará la experiencia del juego por internet al límite. El juego, que saldrá en primer lugar para PC, estará disponible en todas las consolas de nueva generación, empezando por Dreamcast.

MÁS TÍTULOS PARA PLAYSTATION 2 EN SU LANZAMIENTO

La nueva consola de Sony contará con un simulador de pinball el 4 de Marzo del 2000, coincidiendo con su lanzamiento en Japón, llamado «American Arcade», que también se incluirá en la demo que acompañará al juego «EX Billiards», de Takara.

GT2. TUS OTROS 500 COCHES.

Ser capaz de ganar una carrera en el circuito de Laguna Secca a bordo de un Ferrari tiene su mérito. Pero hacerlo conduciendo un Mini rosa debe ser la pera. Es lo que tiene GT2, que puedes elegir entre más de 500 coches reales para competir. Además tienes nuevos circuitos, nuevos modos de competición, sonido real y la posibilidad de cargar los carnés que conseguiste en GT. ¿Te parece poco?

GT2. Hay que ser muy hábil para competir con 500 coches.

POLYPHONY DIGITAL

GRAN TURISMO 2 THE REAL DRIVING SIMULATOR

PlayStation

Todo el **PODER** en tus **MANOS**
www.playstation-europe.com/gt2






1 ó 2 Jugadores · Tarjeta de Memoria · DUAL SHOCK · Función vibratoria compatible · 2 DISCOS

Asistencia técnica 902 102 102. Información sobre juegos POWERLINE 906 333 888*
*Tarifa normal: 60 ptas./minuto + IVA (Lunes a Viernes de 8:00 a 20:00 h).
Tarifa reducida: 49 ptas./minuto + IVA (resto de horario + festivos de ámbito nacional).



TBWA

Plug & Play

UN ARMA COMO LA DE JAMES BOND

PK7: pequeña, manejable y muy precisa

Las más moderna pistola de luz para PlayStation no sólo es compatible con todos los juegos, sino que cuenta con diseño realizado por Heckler y Koch y unas prestaciones muy cuidadas. Además de su reducido tamaño y escaso peso, la pistola incorpora un segundo gatillo en la culata y cachas de goma para mayor comodidad, todo eso para asegurar un correcto agarre cuando se activa el retroceso en cada disparo. Las opciones de ametralladora, doble velocidad y autofire redondean un periférico ya disponible al precio de 4.990 ptas.

EL VOLANTE MÁS ECONÓMICO

Altas prestaciones para un diseño sobrio

La nueva línea de volantes de Logic 3 para Playstation incluye este GTO que, además de permitirnos modificar la sensibilidad de giro y contar con dos botones analógicos para acelerador y freno, posee un innovador sistema de fijación a la mesa que ofrece una fiabilidad más que aceptable. Además de los dos motores vibratorios, que lo hacen compatible con todos los juegos que incorporan la tecnología Dual Shock, este mando incorpora dos palancas para el cambio secuencial, y cuenta con una característica que lo hace aún más interesante: su precio, tan sólo 6.990 ptas.



A OSCURAS Y CON PANTALLA PANORÁMICA

Luz y lupa para Game Boy

A partir de ahora, los usuarios de GBC van a poder disfrutar de sus juegos favoritos a oscuras y con un tamaño ampliado. Este nuevo periférico consta de una lupa con luz que se acopla sobre la portátil y permite disfrutar de nuestros juegos favoritos bajo cualquier condición de luz y con un mayor tamaño de pantalla. Este accesorio, que funciona con pilas, ya se encuentra disponible en tiendas especializadas.

EL VOLANTE MÁS DEPORTIVO SE LLAMA SPRINTER

Logic 3 presenta su nueva línea de volantes

Con un aspecto muy deportivo y funciones de cambio secuencial, pedales y botones analógicos, ya se encuentra disponible el Top Drive Sprinter para PlayStation. Por sólo 8.990 ptas ya podemos hacernos con un volante de lo más completo, que además de ser compatible con Dual Shock, se puede ajustar tanto en sensibilidad como en vibración, y se acopla con gran comodidad sobre cualquier superficie. El precio de este periférico es de 8.990 ptas.

A TODAS PARTES CON TU GAME BOY COLOR

Infogrames pone a la venta un pack de viaje para la portátil

La nueva línea de accesorios de Infogrames incluye este interesante pack de viaje para la pequeña de Nintendo. El pack está compuesto por una cómoda bolsa riñonera, en la que podrás meter tu consola, un adaptador de corriente para no gastar pilas cuando juegues en casa, y una batería con la que podrás jugar en cualquier parte.



SENTANDO LAS BASES PARA CUALQUIER PERIFÉRICO

Topdrive Podium, una mesa portátil para los que no tienen mucho espacio

Aunque no se trata exactamente de un periférico, Logic 3 completa su línea de volantes con este curioso aparato que ahorrará más de un quebradero de cabeza a aquellos jugones que no tengan espacio en su mesa para colocar este mando. En lugar de reservar un espacio para el joystick de mesa o el volante de turno, este Podium sirve de atril, que -sujeto por las piernas del propio jugador, y apoyado sobre la silla- sostiene, hasta en 9 posiciones distintas, nuestros mandos. Las posibilidades dependen de nuestra imaginación: desde el teclado de Dreamcast hasta la cena...

Recomendados

Volantes:

PS: Ferrari Shock 2 Racing Wheel ★★★★½
PS: Mc Laren F1 ★★★★
N64: Formula Race Pro ★★★★
N64: ASCII Wheel 64 ★★★
DC: Race Controller ★★★★

Pistolas:

PS: Assassin Nu-Gen ★★★★★
PS: Gun Con 45 ★★★½
N64: No disponible
DC: Dreamcast Gun ★★★

Tarjetas de memoria:

PS: Blaze 4MB ★★★★
PS: Sony Memory card ★★★
N64: Nintendo controller pak ★★★★
N64: Datel 4 Meg Memory ★★★½
DC: VMU ★★★★½

Pads de control:

PS: Dual Shock ★★★★★
PS: Shock 2 Analog Cont. ★★★★★
N64: Nintendo Controller ★★★★
N64: Dual Arcade Joystick ★★★½
DC: Dream Controller ★★★½

Rumble Pak:

PS: No Disponible
N64: Tremorpak Plus ★★★★
N64: Joltpak Joytech ★★★
DC: Vibration Pack ★★★

La puntuación máxima es de 5 estrellas.



Nintendo Acción regala los calendarios del 2000

Nintendo Acción

En su número de febrero, la revista oficial de Nintendo regala siete calendarios para el 2000, con las imágenes de los juegos más espectaculares del momento. En su portada vuelven a traer el fenómeno Pokémon, esta vez para hablar sobre los nuevos títulos que se preparan. «Pokémon Stadium», «Snap», «Gold&Silver»... Todo esto y mucho más en un fabuloso reportaje que se completa con las últimas noticias sobre el mundo Pokémon. Por otro lado, si eres fan de los juegos de coches, en este número te vas a poner las botas: «Ridge Racer 64», «Roadsters», «DD64»... Y para los que andan perdidos en «Donkey Kong 64», empiezan a publicar la primera gran guía para el juego, con todos los secretos, trucos y claves para avanzar más que nadie. Además, continúan con las guías de «Shadowman», «Hybrid Heaven» y «Tonic Trouble».

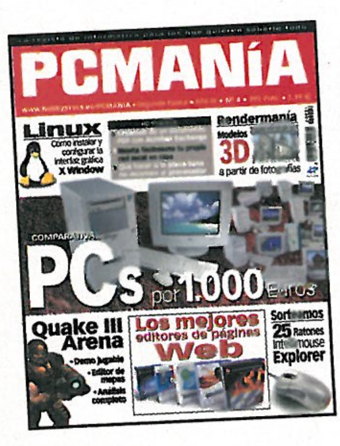
Con una demo jugable de «Worldwide Soccer 2000»

Revista Oficial Dreamcast

El segundo número de la Revista Oficial Dreamcast dedica su portada a «Virtua Striker 2», un arcade de fútbol que llega a la consola de Sega después de triunfar en los salones recreativos. Además, en el interior podéis encontrar un amplio reportaje sobre «Shenmue», la gran aventura de Sega, así como toda la información sobre los éxitos que se avecinan: «Resident Evil 2», «NBA 2.000» y «Zombie Revenge». La sección dedicada a Internet se ocupa de las mejores webs de música, y el GD-Rom incluye dos sensacionales demos jugables de «Worldwide Soccer 2000» y «Re-Volt».

Ordenadores por menos de 1000 Euros

PCmanía



En PCmanía encontraréis este mes una extensa comparativa de 8 ordenadores por menos de 1000 Euros. Las tiendas más importantes de España les han cedido sus equipos, a los que han sometido a las pruebas más diversas para determinar cuál es el mejor. Además, incluyen un suplemento especial sobre Internet con un completo directorio de 100 páginas en las que encontrarás las 1000 mejores webs, y te regalan un CD con cien ficheros MP3 de los estilos musicales más diversos. Y como complemento, las mejores demos del momento: «Quake III» y«Tomb Raider: The Last Revelation».

Micromanía te quitará el sueño

Micromanía



Acepta el desafío que te proponen en el número de febrero de Micromanía y ¡prepárate para no dormir mientras participas en el Concurso Sleepwalker! Micromanía y Dinamic Multimedia te invitan a que instales y disfrutes, de forma gratuita, con «SleepWalker», un juego completo desarrollado por Exelweiss y por Turbocorp Software, y a que participes en el concurso de jugadores sonámbulos.
Además, podrás hacer tus sueños realidad y conseguir el ordenador más rápido del mercado, el Athlon de AMD. ¡A qué esperas! Micromanía, todos los meses en tu quiosco por 650 Ptas.

PlayManía: la solución a tus problemas.

PlayManía



En este número de la revista más vendida de PlayStation vas a encontrar la solución a tus problemas gracias a la colección de trucos y guías que publican: además de las soluciones completas a «Dino Crisis», el final de la guía de «Final Fantasy VIII» y la primera parte de la guía de «Tomb Raider IV», PlayManía incluye un suplemento de 36 páginas con más de 200 trucos Platinum y guías para «Colin McRae», «Tenchu» y «Heart of Darkness». Casi nada. Por si esto fuera poco, te ayudan a elegir los mejores complementos para tu consola y te ofrecen una completa Guía de Compras para que no te equivoques al elegir tus juegos. Además, te ofrecen un reportaje sobre «Toy Story 2» y los comentarios de juegos tan esperados como «GT2» o «Ehrgeiz».

Hasta el infinito con Juegos & Cía

Juegos & Cía

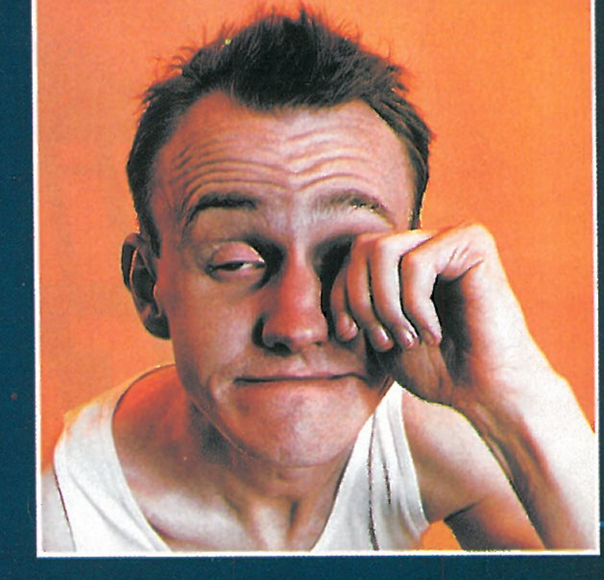


Descubre en el número 6 de Juegos & Cía todo sobre «Toy Story 2», la nueva producción de Disney que llega al mundo de los videojuegos dispuesta a arrasar en todas las plataformas.
Además, analizan «ISS Pro Evolution», «Age of the Empires II» e incluyen la segunda parte de la Guía de «Tomb Raider: TLR». De regalo, consigue con la revista tus pegatinas exclusivas Pokémon.

SEGA

Vas a pasar

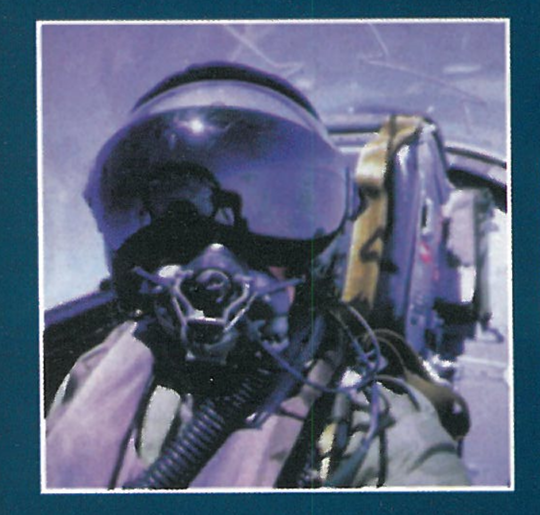
74.000 horas de tu vida



soñando...

Dedica 5 minutos

a hacer



uno realidad.



Pilotar un caza, entrenar con un equipo de primera, conducir un formula uno... Sea cual sea tu sueño, cuéntanoslo, podemos hacerlo realidad. Entra en la Red con tu Dreamcast y participa en Sega Xtreme Dream, una competición donde cada semana una persona cumplirá su sueño. No te duermas, es el momento de enfrentarse a la más extrema, emocionante e increíble realidad.

www.dreamcast-europe.com • Servicio de Ayudas y Trucos 902 492 492



¡¡Gran Exclusiva!!

Tras asombrarnos con los elegantes turismos de las dos entregas de «Toca Touring Car», y maravillarnos con toda la emoción de la competición deportiva en «Colin McRae», los programadores británicos de Codemasters nos han dejado con la boca abierta al mostrarnos, en rigurosa exclusiva, lo que va a ser la continuación de un juego que ha vendido más de un millón de copias sólo en Europa. Señoras y señores, bien venidos al emocionante mundo de los rallys. Bienvenidos a ...

Colin McRae 2: La Consagración de un mito



Warwickshire, Inglaterra. Diez de la mañana. Invitado por la propia Codemasters, un enviado especial de Hobby Consolas entra en el cuartel general de la compañía para comprobar en persona el estado en que se encuentra el desarrollo de uno de los juegos que más van a dar que hablar en el año 2000. La agenda, apretadísima, incluye una visita por las inmensas salas de desarrollo del juego, donde decenas de programadores y grafistas dedican cientos de horas a la planificación de los circuitos, la recreación del rugido del motor de los coches y la plasmación de una única idea: crear el mejor simulador de rallys que jamás hayamos visto en PlayStation.

Tras comprobar la labor incesante del equipo, Guy Willday (el productor del juego), respondió durante más de una hora todas las dudas que nos asaltaban. ¿Qué novedades tendrá el juego? ¿Será capaz de superar a su predecesor? Después, llegó el momento más esperado: el propio Willday nos hizo una demostración del



juego en la "demo room" con una versión muy avanzada del mismo. Las expectativas no eran infundadas: Codemasters lo ha vuelto ha lograr.

Las claves para este futuro nuevo éxito de la compañía se basan sobre todo, en el riguroso trabajo que está llevando a cabo un equipo de más de 40 personas, 14 más que las que programaron el primer «Colin McRae». Guy nos cuenta que: *"Los miembros clave del equipo ya hicieron obviamente un trabajo excelente en «Colin 1», así que lo que hemos hecho ha sido añadir más gente para poder hacer el juego mucho más completo. Por ejemplo, gráficamente es mucho mejor, y para conseguirlo necesitábamos más especialistas en este campo".*

Sin embargo, nos asaltó la duda de hasta qué punto se estaría reutilizando el motor del «Colin McRae» anterior. ¿Habrían partido de cero o seguirían utilizando la base del motor mejorado de «Toca Touring Car»? *"Hemos partido del* ➤

La gran novedad: el modo Arcade

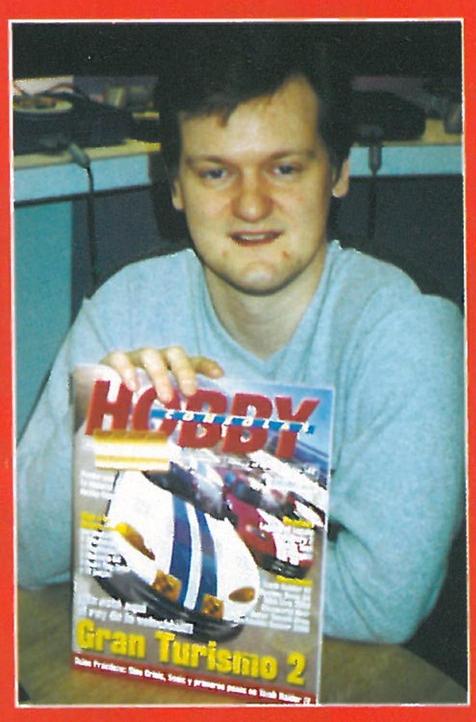




Hobby Consolas ha sido la primera y única revista española que ha podido ver y probar en exclusiva el nuevo modo de juego estrella que disfrutaremos en «Colin McRae 2». Y es que, si bien una de las grandes virtudes del primer «Colin» era el realismo que ofrecía a la hora de simular la competición en solitario por las distintas etapas que forman un rally, muchos de los que lo probaron echaban de menos la competición simultánea con otros vehículos. Guy Willday nos lo confirma cuando dice que: *"Lo único que la gente nos pedía después de jugar al primer «Colin» era un modo en el que pudiéramos competir contra otros coches. Nos pusimos manos a la obra y así conseguimos la principal novedad de esta nueva entrega."*

Efectivamente, «Colin McRae 2» contendrá un nuevo modo de juego, el Arcade, que mezclará toda la potencia de un gran simulador con una jugabilidad sin precedentes en este género. En él podremos competir contra cinco coches más, como el Subaru Impreza o el Lancia Delta (la lista definitiva de vehículos todavía no está cerrada) en ocho circuitos, al estilo de lo visto en «Gran Turismo 2». Os podemos asegurar que el resultado es asombroso.

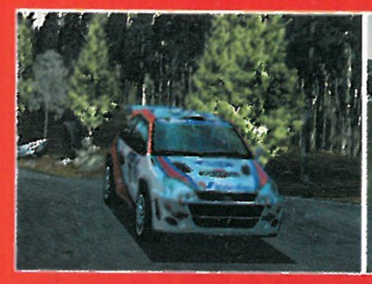
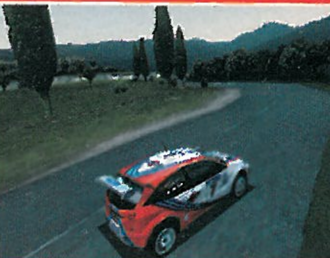
"No creo que GT2 sea recordado por su modo rally"



Guy Willday, productor de los dos «Colin McRae», posa con nuestro número 100, y no se muestra preocupado ante la existencia de un modo rally en «Gran Turismo 2», su eterno rival.

No pudimos evitar preguntarle a Guy Willday si estaba asustado ante la inclusión de un modo Rally en «Gran Turismo 2», y no sólo no se mostró preocupado, sino que, tras felicitarnos por el número 100 de Hobby Consolas, posó amablemente con nuestra portada dedicada al juego de Sony. Y leed , leed lo que nos contestó:

"No, no estoy asustado. Son juegos muy distintos y pueden coexistir perfectamente. Reconozco que quedé muy impresionado con el primer «Gran Turismo». Parecía como conducir un coche real... en una pista de carreras. Y es aquí donde se separa de la serie «Colin McRae», porque en ella se conduce coches de rally en circuitos de rallys. A pesar de la existencia de un modo Rally en «GT2», que es quizás más arcade que nuestra oferta de simulación, creo que seguimos marcando la pauta en cuanto a juegos de este tipo. El modo arcade en «GT2» es una parte más del total del juego, y por lo tanto será muy diferente a «Colin McRae». Quiero decir que no creo que «GT2» sea recordado por su modo rally."





motor original" - comenta Guy - *"pero reescribiendo grandes partes del mismo. Utilizando la experiencia adquirida con el primer Colin, seleccionamos las zonas que debían ser mejoradas. No ha sido exactamente comenzar desde cero, pero hemos cambiado tantas cosas que casi podríamos decir que se trata de un nuevo motor, que por otra parte a nosotros nos parece fabuloso."*

Las mejoras con respecto al juego anterior son claras: no hay prácticamente ningún elemento del juego que se esté dejando sin tocar.

Lo primero que salta a la vista es, evidentemente, el impresionante despliegue visual. Para demostrarlo, Guy selecciona el espectacular Ford Focus de entre los doce coches que incluirá la versión final, y comienza a describirnos todos los cambios mientras juega: *"Los coches muestran un aspecto más pulido y detallado. Ahora podemos ver el reflejo de los elementos del circuito en ellos o las*

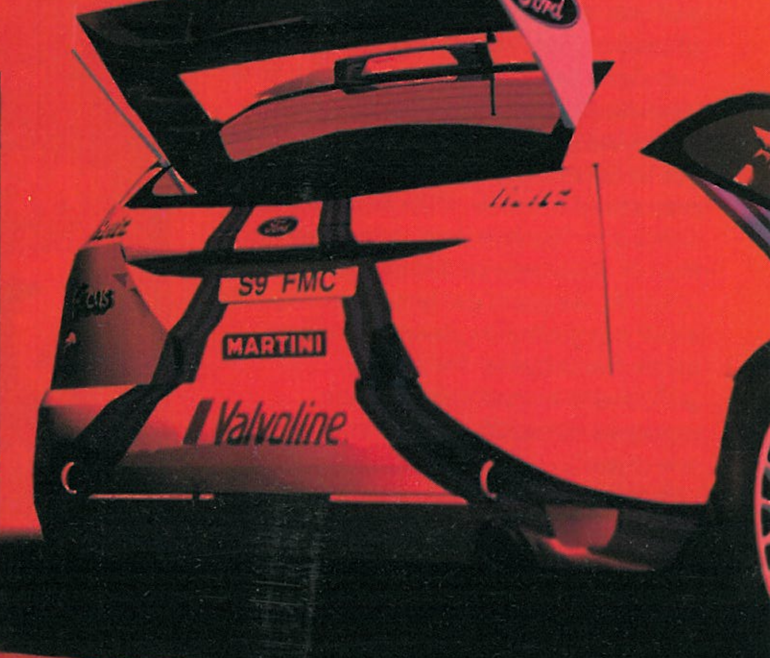
Máxima jugabilidad, máximo realismo

Tras haber visto y probado durante más de dos horas la versión de desarrollo de «Colin McRae 2», os podemos adelantar que la jugabilidad y el realismo van a ser las claves de un juego que promete superar a su predecesor en todos los aspectos. Como todos recordaréis, en el primer «Colin» corríamos en circuitos imaginarios ambientados en ocho regiones de toda la geografía del globo, que tenían en cuenta las características climatológicas y geográficas de cada país. La mecánica de juego continuará igual en esta segunda parte y, una vez más, Guy Willmore nos explica el por qué: *"Todos los circuitos están creados por nosotros sin intentar copiar los que existen en la realidad. Queríamos tener un control absoluto sobre su diseño. Pensamos que la clave de la jugabilidad está en una mezcla correcta entre el manejo de los coches y el diseño de los circuitos, así que si teníamos, evidentemente, el control sobre el vehículo, queríamos tenerlo también sobre los circuitos. Hemos creado las pistas para que sean divertidas de jugar, porque la verdad, hay circuitos reales de rally que son realmente largos, con 30 ó 40 minutos de recorrido medio. Creemos que un recorrido tan largo hace perder mucha emoción. Para nosotros no existe problema alguno: diseñamos los circuitos para que se amolden exactamente a lo que queremos conseguir."*

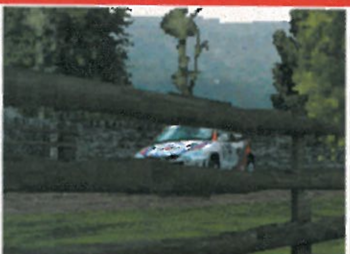


Nuestro enviado especial pudo comprobar en persona durante varias horas las excelencias de esta nueva genialidad de Codemasters.

Y eso es lo que más nos ha llamado la atención sobre «Colin McRae2»: el equilibrio entre control y diseño de los circuitos, la perfecta sincronía entre realismo y jugabilidad, sin duda muy superior a todo lo que hemos visto hasta ahora en un juego de rallys.

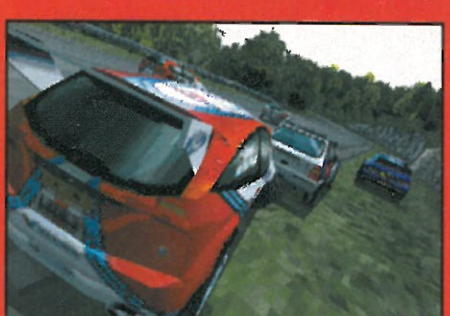







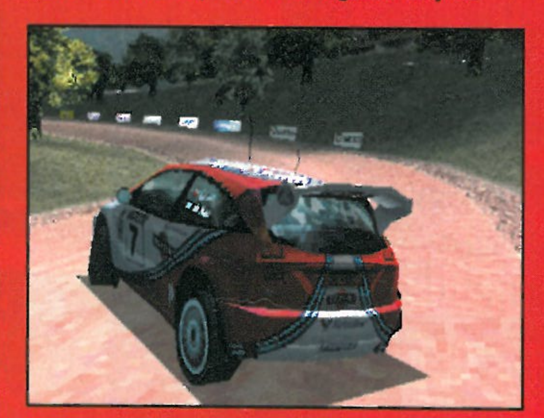

Las repeticiones de las carreras se encontrarán a años luz de las del primer «Colin», mucho más primitivas en cuanto a juegos de cámara. En esta secuela ofrecerán el lado más espectacular de este deporte, con tomas desde ángulos más atrevidos y zooms continuos.






transparencias de los cristales, y todo se desplaza a mucha más velocidad. El escenario también está mucho más detallado y resulta más envolvente. Todas estas cosas no se encontraban en el primer juego, y se ha hecho así para conseguir que sea mucho más realista y preciso."

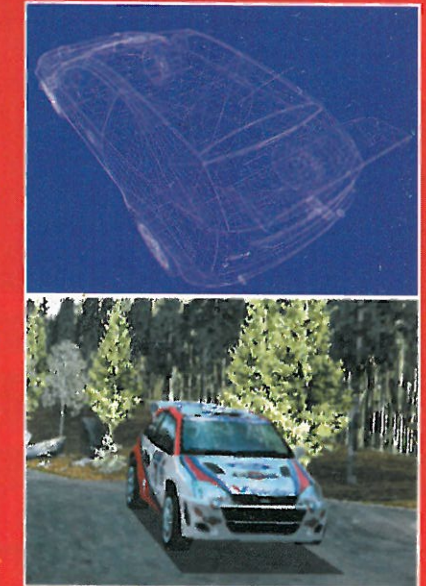
Este realismo no se está reflejando sólo en las evidentes mejoras gráficas, sino que se podrá observar en la enorme jugabilidad de que se está dotando al juego. El propio Colin McRae, a la luz del éxito del primer juego, se ha involucrado mucho más en el proyecto. Tanto él como Niki, su copiloto, han seguido muy de



cerca el desarrollo, aportando sus sabios consejos. *"La ayuda principal de Colin ha estado, obviamente, en el asesoramiento sobre el manejo de los vehículos, en la reacción de los mismos según las distintas superficies y cosas así"*, comenta Guy Willmore. *"Pero es que, además, Niki nos ha asesorado en el nuevo sistema de copiloto que hemos ideado, muy parecido al que él mismo utiliza en el coche con McRae en la vida real"*. La diferencia principal entre el sistema anterior y el nuevo estriba en que antes las curvas estaban estructuradas según su dificultad (uno, dos, tres...), y ahora el copiloto nos indicará qué marcha debemos tener metida para poder coger la curva con garantías de éxito.

Como podéis ver, Codemasters está poniendo toda la carne en el asador para que podamos disfrutar del mejor juego de rallys jamás programado, y tras haberlo probado, no nos cabe casi ninguna duda de que así será. Su fecha de lanzamiento aún no está confirmada, pero parece ser que será hacia mediados de abril. ¿Podréis aguantar hasta entonces?

EL Ford Focus, protagonista de una segunda parte llena de novedades visuales



Aunque para competir dispondremos de 11 vehículos más, el espectacular Ford Focus, con el que McRae corre desde la temporada pasada, va a ser la auténtica estrella del juego. Como podéis ver por la imagen sin renderizar que nos han proporcionado los programadores, cada coche va a estar formado por el doble de polígonos que en la entrega anterior, a lo que hay que sumar un impresionante despliegue técnico que contemplaremos durante las carreras: reflejos del escenario sobre la carrocería, cristales transparentes en las ventanillas, coches recreados hasta el más mínimo detalle y, sobre todo, un sistema de detección de daños en el vehículo que hará que se deforme según el área que haya sufrido el golpe. Todavía estamos reponiéndonos de la sorpresa al ver cómo, tras dar una vuelta de campana, el alerón trasero del Focus continuó balanceándose durante toda la carrera... Lo dicho, totalmente sorprendente.

Revista Oficial

Dreamcast™

Revista interactiva para usuarios de Dreamcast - Año I - Número 2 - 975 ptas - 5'86 €







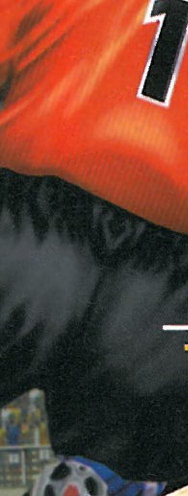
Reportaje

Shenmue: ¡¡Ya lo hemos jugado!!

Guías y trucos

Soul Calibur
House of Dead 2
Sega Rally 2





Los primeros éxitos del año

Resident Evil 2
NBA 2000
Zombie Revenge



Internet

Toda la música que suena en la red

VIRTUA STRIKER 2
El mejor arcade de fútbol



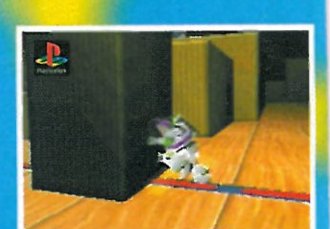


DREAMON VOL.5: INCLUYE 2 DEMOS JUGABLES y 3 VÍDEOS CON LAS ÚLTIMAS NOVEDADES PARA DREAMCAST

WORLDWIDE SOCCER 2000 • RE-VOLT • DEADLY SKIES • CRAZY TAXI • RAYMAN 2

ACTIVISION

Toy Story 2

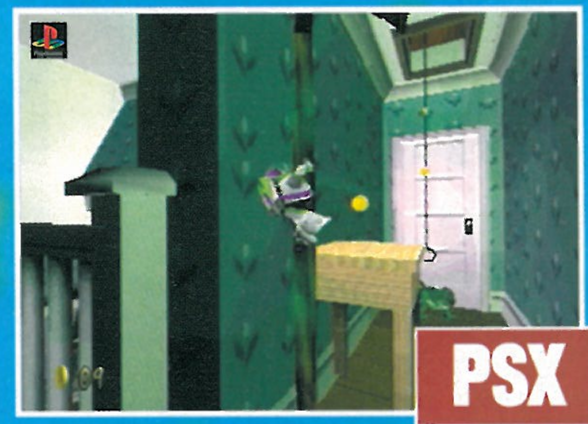


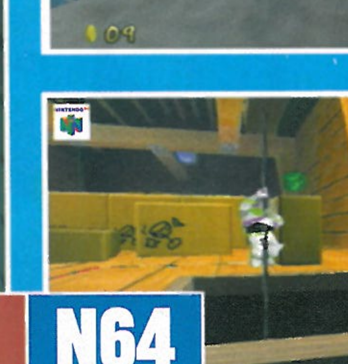
¿A quién no le gustaría convertirse en Buzz Lightyear y recorrer el enorme mundo de los humanos en busca de nuestro amigo Woody? La oportunidad está servida: con estas versiones para PlayStation y Nintendo 64 podrás ir hasta el infinito y más allá...

Las pantallas que podéis ver en este reportaje corresponden a las versiones que de «Toy Story 2» aparecerán el mes próximo para PlayStation y Nintendo 64, las cuales serán prácticamente idénticas, aunque también hay anunciadas versiones para Dreamcast y Game Boy Color.

Cada uno de los 15 niveles de los que costarán las versiones para las consolas "mayores" se desarrollarán sobre unos amplios escenarios en 3D situados en varias localizaciones de la película, como pueden ser la casa de Andy, el vecindario, la tienda de juguetes...

Podremos movernos por ellos con total libertad y nuestro cometido será ir buscando a algunos de nuestros amigos, quienes, una vez encontrados, nos propondrán distintas misiones. ►





PSX N64

Febrero

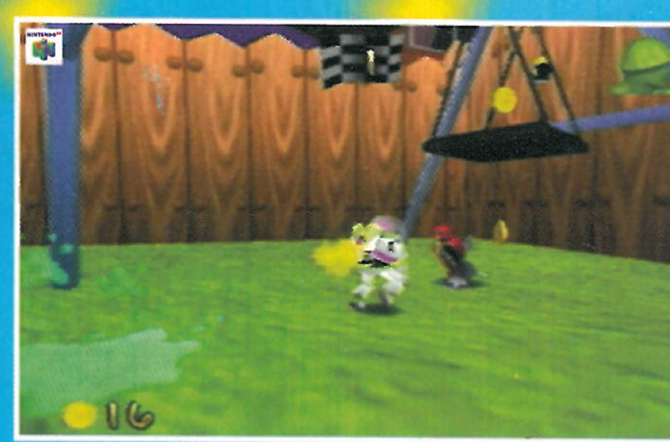


▲ Nuestros amigos nos pedirán favores y nos darán regalos a cambio. En principio, parece que sólo estará traducida la versión de Play.



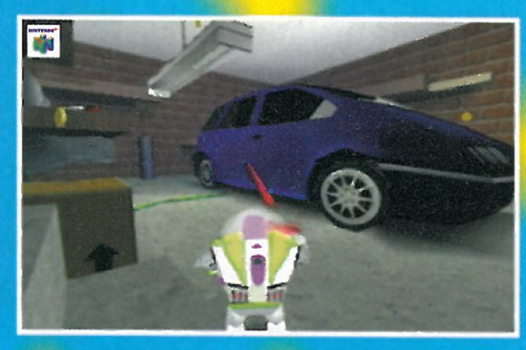
La nueva película de animación por ordenador de Disney y Pixar, "Toy Story 2" se estrenará a mediados de febrero en España. Casi simultáneamente, nos llegará este atractivo juego para todas las consolas.





La acción del juego se desarrollará en los mismos escenarios que la película.

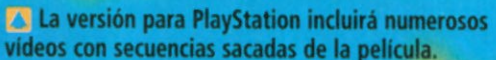




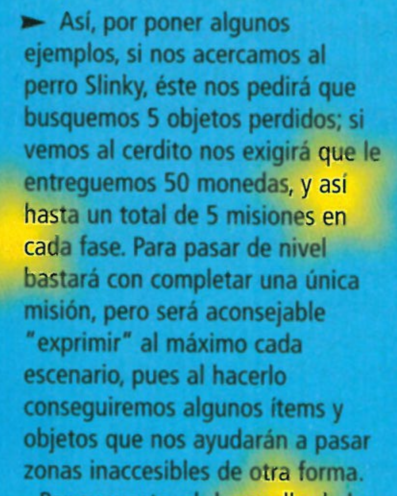


La variedad de situaciones nos llevará a enfrentarnos también a diferentes enemigos finales.





La versión para PlayStation incluirá numerosos vídeos con secuencias sacadas de la película.



Así, por poner algunos ejemplos, si nos acercamos al perro Slinky, éste nos pedirá que busquemos 5 objetos perdidos; si vemos al cerdito nos exigirá que le entreguemos 50 monedas, y así hasta un total de 5 misiones en cada fase. Para pasar de nivel bastará con completar una única misión, pero será aconsejable "exprimir" al máximo cada escenario, pues al hacerlo conseguiremos algunos ítems y objetos que nos ayudarán a pasar zonas inaccesibles de otra forma.

Por supuesto, el desarrollo de las fases seguirá el argumento de la película, apoyado en las ecenas de vídeo (imágenes estáticas en el caso de la versión de Nintendo 64) incluidos entre los niveles.

Como veis, «Toy Story 2» será un plataformas muy elaborado y variado, una propuesta muy interesante que Proein pondrá a la venta en breve y que analizaremos en profundidad en el próximo número.

Lo Mejor

- El carisma de sus protagonistas y el colorido de los gráficos.
- No será nada lineal.

Lo Peor

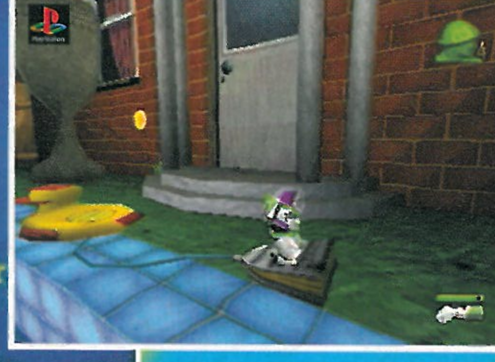
- Buzz no parece un tipo fácil de controlar...



Primera Impresión









■ KONAMI

Castlevania: Legacy of Darkness

La saga con más solera de la factoría Konami continuará en breve sus andanzas en N64 con esta versión mejorada de «Castlevania», que añadirá bastantes novedades y mejoras a este terrorífico título.

El misterio se ha desvelado. La esperada Edición Especial de «Castlevania 64» de la que llevábamos bastante tiempo escuchando rumores está prácticamente terminada, y junto a su nombre definitivo, conocemos ya casi todos los detalles de esta nueva entrega de la mítica saga de Konami. Aunque en realidad, más que tratarse de una continuación de la serie, nos vamos a encontrar con un trabajado "remake" de «Castlevania 64», que incorporará todo aquello que los programadores dejaron en su momento en el tintero por falta de tiempo. La línea argumental nos situará ocho años antes de que Reinhardt y Carrie combatieran al Señor Oscuro. Un hombre llamado Cornell regresa a su aldea después de haber estado largo tiempo meditando para dominar a su bestia interna, ya que suya era la maldición de convertirse en hombre-lobo en las noches de plenilunio. Tras lograr el control sobre la transformación, contempla con estupor cómo su hogar ha sido arrasado por los ➤



Esta nueva versión ofrecerá gráficos en alta resolución gracias al Expansion Pak. Las mejoras son evidentes.

Nintendo 64

Marzo



Desde su estreno en MSX hace más de una década, la saga «Castlevania» ha pasado por varias consolas -NES, SNES y PlayStation - hasta llegar a N64 donde repite con esta secuela.











Podremos elegir entre cuatro personajes, cada uno con una línea argumental distinta.



O mucho cambian las cosas, o esta nueva edición tampoco va a tener los textos en castellano.





Una nueva y aterradora intro, más escenas cinemáticas y nuevos villanos son algunos de los añadidos de que gozará este "remake" de «Castlevania 64».

sicarios de Drácula, que además han raptado a su hermana. Como imaginaréis, nuestra misión va a consistir en guiar sus pasos hasta el castillo y rescatarla, acabando de paso con el conde Drácula.

Los seguidores acérrimos de la saga recordarán que ésta era la historia que Konami tenía planeada desde un principio para «Castlevania 64», que de esta manera se va a ver completada. Así, además de enterarnos de los prolegómenos que precedieron al ataque de Reinhardt Schneider y Carrie Fernández (los protagonistas del cartucho anterior) al castillo del Conde, encontraremos nuevas líneas argumentales para ambos, ya que volverán a aparecer en el juego compartiendo protagonismo con Cornell y Henry, los dos nuevos personajes de «Legacy of Darkness».

Los niveles del juego serán una mezcla entre los ya conocidos (el castillo, el laberinto de setos) y otros nuevos (como un aterrador barco fantasma). Lo mismo será aplicable al resto de elementos: armas, personajes, objetos y jefes finales ya vistos en el juego anterior se mezclarán con otros nuevos creados ex profeso para esta entrega, que además va a ser compatible con la expansión de memoria, lo cual redundará en una mayor calidad gráfica. El próximo número os contaremos si «C:LOD» incorpora suficientes novedades para aquellos que ya posean el cartucho anterior. Mientras tanto, preparad ajos y crucifijos: tenéis un mes antes de la llegada del terror...

Lo Mejor

Los nuevos personajes.

Lo Peor

El sistema de cámaras no parece haber mejorado mucho.

Primera Impresión



■ KONAMI ■ DEPORTIVO

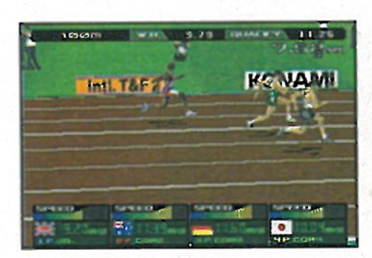
International Track & Field 2

PlayStation
Marzo

Se acercan las olimpiadas del 2000 y ha llegado el momento de empezar a entrenar. Desde luego un juego de este tipo nos viene que ni al pelo, así que no hay más que empezar a calentar y poner a punto... dedos y muñecas.

Y es que para jugar al mítico «International Track & Field» (el original simulador de atletismo de la compañía japonesa Konami), no hacía falta más que aporrear lo más deprisa posible un par de botones del pad. Puede que parezca algo simple, pero basta con jugar un par de veces para darse cuenta de que se trata de un sistema tremendamente adictivo, especialmente en el modo multijugador.

En esta nueva entrega de la serie se anuncian abundantes novedades con respecto a la primera parte, no en cuanto al sistema de juego, que permanece intacto (afortunadamente), sino en lo relativo a la cantidad y variedad de las pruebas olímpicas incluidas. Se podrá participar nada menos que en 12 eventos deportivos aunque, como era de esperar, para poder acceder a unos habrá que obtener un buen resultado en otros. Del juego original se conservan las pruebas de 100 m. lisos, salto de longitud, salto con pértiga, lanzamiento de martillo y de jabalina y natación (50 m.). Las seis nuevas aportaciones son levantamiento de peso, salto de trampolín, saltos de potro, ciclismo en pista, ciclismo contrarreloj y carreras de piraguas.



El modo multijugador promete ser tan increíblemente divertido como lo fue en la versión anterior del juego.

Las pruebas de natación y salto de trampolín serán sólo para mujeres. Un espaldarazo al atletismo femenino.

En cuanto a los gráficos, parece que llevan camino de mejorar el ya de por sí estupendo resultado obtenido con la primera entrega, pues apuntan a un nivel raramente visto con anterioridad en un simulador deportivo en PlayStation.

Todo parece indicar que nos encontramos ante un gran juego olímpico, aunque todavía habrá que esperar un poco más para comprobar si estas expectativas se confirman.

A la hora de competir podréis optar entre doce países.

En la prueba de salto de potro no se trata de pulsar lo más deprisa posible botones, sino de reproducir una secuencia determinada.

Lo Mejor

- Un modo multijugador terriblemente adictivo.
- La enorme calidad de sus gráficos.

Lo Peor

- El modo individual puede resultar algo aburrido.

Primera Impresión





■ UBI SOFT

Grandia

PlayStation

Marzo

Magias, combates por turnos, leyenda, mitología...en este nuevo juego de rol para PlayStation aparecerán todos los elementos de las aventuras clásicas y además mostrará un aspecto similar al de los grandes RPG´s de siempre.

«Grandia» fue un juego de rol de corte clásico que apareció para Sega Saturn y que, en su época, causó revuelo por su gran calidad. Ahora va a ser convertido a PlayStation sin, en principio, demasiados cambios con respecto al original

El argumento gira alrededor de Justin, el hijo de un famoso aventurero que quiere igualar las hazañas de su padre y para conseguirlo emprenderá las más variadas aventuras por todo el mundo usando en ellas tanto su destreza con las armas como su habilidad con la magia. A pesar de que el desarrollo del juego resultará bastante lineal, su gran extensión (estará repartido en dos CDs) hará posible que tanto las personalidades como las historias de los personajes protagonistas se desarrollen con gran profundidad, lo que sin duda agradará a los aficionados al género.

Los combates se desarrollarán, como no podía ser de otra manera, por turnos, mediante el habitual sistema de puntos de fuerza y de magia y el incremento progresivo de las diversas habilidades de los personajes.

El apartado gráfico también seguirá modelos clásicos, puesto que utilizará personajes bidimensionales que



En el juego encontraremos muchos puntos en los que grabar la partida. Además, en ellos también se podrán recuperar automáticamente todos los puntos de vida perdidos.



Los dos protagonistas del juego, Justin y Sue, estarán acompañados por una pequeña criaturita peluda muy del gusto del público japonés.



Los escenarios exteriores son verdaderamente grandes, así que es de agradecer que el juego incluya un mapa para que no acabemos perdidos por completo.



Sony no va a tener la exclusividad de los lanzamientos de rol en PlayStation. Ubi Soft ha recuperado uno de los RPG's más conocidos de Saturn para presentarnos una nueva versión, ideal para los aficionados la género.



Aunque en esta versión los diálogos y textos estaban en inglés, es de esperar que al menos estos últimos sean traducidos.

Lo mires por donde lo mires

Cuando nos encontremos en exteriores podremos girar la cámara a nuestro antojo para poder examinar la situación desde el ángulo que más nos plazca. Tras unas pocas horas de juego el mundo de Grandia acabará absorbiéndote por completo.

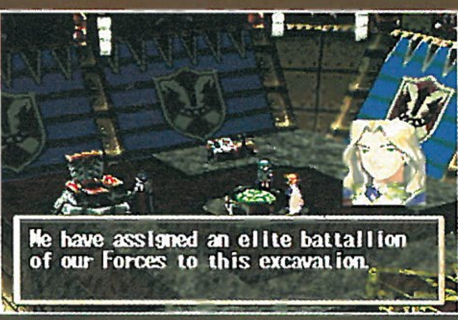








A lo largo del juego aparecerán diversas misiones que, al principio, serán más sencillas.









Además de girar la cámara también podremos acercarla o alejarla, aunque en el primer caso el tamaño de los pixels aumenta considerablemente.

se desplazarán sobre escenarios 3D. Unos escenarios, por cierto, enormes y repletos de detalles, que darán lugar a un mundo realmente absorbente. Y eso a pesar de que en la versión a la que hemos tenido acceso los tiempos de carga se alargan en exceso, lo que esperemos se solucione en el producto final.

Hay un detalle que llama poderosamente la atención, y es que además de los habituales cuadros de diálogo, en determinadas (y abundantes) escenas los personajes principales harán uso de us voces (¡voces en un juego de rol!), lo que supone toda una novedad en el género. Habrá que esperar un poco más para ver los resultados definitivos, aunque de momento parece que Grandia posee todos los elementos esenciales para encandilar a todos los aventureros.

Lo Mejor

- La gran extensión de la historia y lo bien escrita que está.
- Los personajes del juego, con una personalidad perfectamente definida.

Lo Peor

- A veces los gráficos "renquean" un poco.

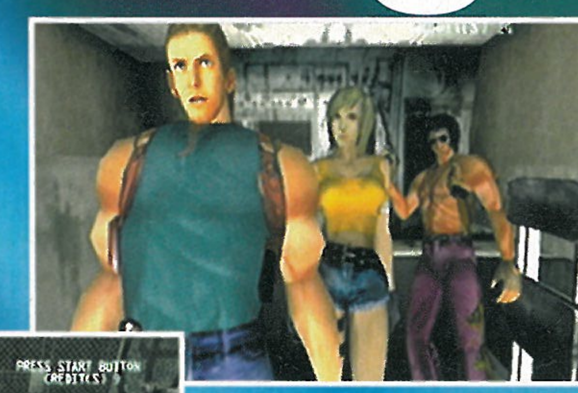
Primera Impresión



■ SEGA

Zombie Revenge

La gran facilidad que Dreamcast ofrece para convertir las recreativas basadas en la placa Naomi no deja de dar sus frutos. Tras títulos como «The House of the Dead 2» y «Crazy Taxi», le ha llegado el turno a «Zombie Revenge», otro terrorífico y espectacular arcade con el que Sega parece dispuesta a hacernos pasar muchas noches de miedo pegados a la consola.



Stick, Linda y Busujima se enfrentarán a la difícil tarea de "limpieza" de Woodside City.

Dreamcast

Febrero

Imaginad un «House of the Dead» en tercera persona, añadidle un desarrollo de shoot'em up y beat'em up. a partes iguales y unidle cientos de zombies putrefactos al estilo «Resident Evil» para haceros una idea muy aproximada de lo que va a ser «Zombie Revenge», uno de los juegos para Dreamcast que más nos ha impresionado de todos los que hemos visto hasta ahora. Su inspiración en la saga «House of the Dead» es algo más que casual, ya que la historia de este título tiene lugar en el mismo universo que los famosos juegos de pistola, exactamente durante una franja temporal paralela a los sucesos de la primera entrega. Como entonces, Woodside City está completamente infestada por una horda de muertos vivientes y nuestra misión será la de encontrar el origen de este macabro espectáculo que parece sacado de una película del mismísimo George Romero. Para ello podremos elegir entre tres ►

Inspirado en la saga «House of Dead», este arcade que ya arrasó en los salones de recreativas llega a Dreamcast para ofrecernos una original mezcla entre shoot'em up y beat'em up con grandes dosis de terror.

A mano... y a máquina

Para eliminar a las hordas de zombies podremos utilizar las habilidades de lucha cuerpo a cuerpo de nuestros personajes, o emplear métodos más contundentes, como armas de fuego o nuestra favorita, un gran taladro eléctrico.

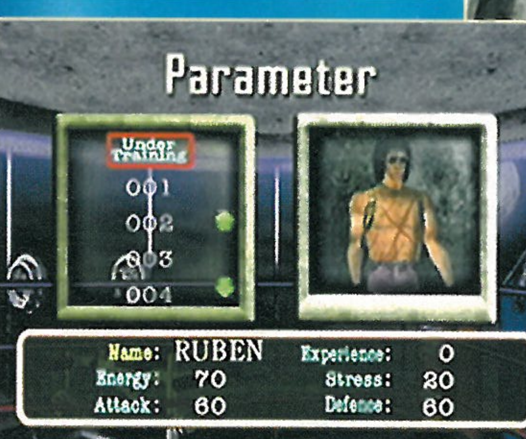








Al apuntar con el arma aparecerá una retícula sobre el objetivo. Su color nos indicará el daño que haremos.



Descargar un personaje a la VM y mejorar sus habilidades será uno de los nuevos modos.

personajes que, utilizando tanto sus puños como gran multitud de armas, tendrán que recorrer más de diez fases formadas por escenarios 3D mientras eliminan a los cientos de cadáveres andantes que los acosarán sin descanso. Uno de los elementos que más nos ha llamado la atención en esta primera toma de contacto con el juego ha sido la inteligencia de los zombies, que lejos de mostrar la lentitud mental de los de «Resident Evil», se moverán con habilidad y rapidez, llegando incluso utilizar armas para atacarnos a distancia. Como podéis comprobar por las pantallas, el aspecto visual va a ser impactante, desde el realismo con que van a estar realizados los zombies hasta los continuos efectos de luces, reflejos, montones de cortes cinemáticos de altísima calidad y un sin fin de detalles más. Y todo ello conjugado con tiempos de carga muy pequeños entre nivel y nivel, para que la acción fluya sin descanso.

Como ya es habitual en las conversiones de recreativas para Dreamcast, el juego incluirá nuevos modos de juego que no se encontraban en el coin-op original, de los que os contaremos más detalles en cuanto llegue a nuestras manos la versión definitiva. Todo apunta a que, de nuevo, nos vamos a encontrar con un clon exacto de la recreativa, todo un lujo al alcance de los usuarios de Dreamcast a partir del mes que viene.

Lo Mejor

La calidad gráfica de todos los elementos del juego.

Lo Peor

Quizás resulte algo corto.

Primera Impresión 

■ CAPCOM ■ AVENTURA DE TERROR

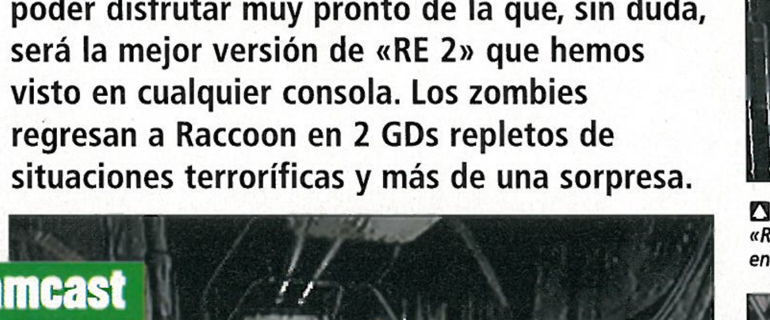
Resident Evil 2

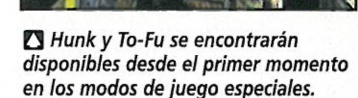


Como aperitivo al esperadísimo «RE: Code Verónica», los usuarios de Dreamcast van a poder disfrutar muy pronto de la que, sin duda, será la mejor versión de «RE 2» que hemos visto en cualquier consola. Los zombies regresan a Raccoon en 2 GDs repletos de situaciones terroríficas y más de una sorpresa.



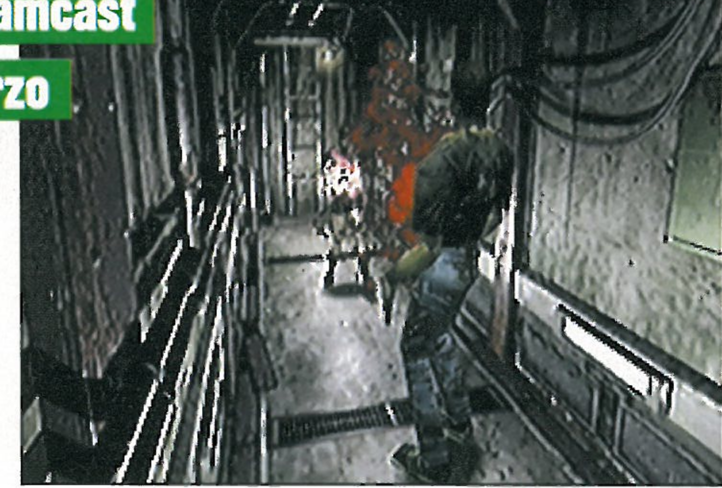
La agobiante atmósfera de «Resident Evil 2» se mantiene intacta en los 2 GDs de la versión para DC.



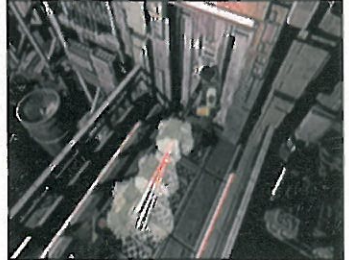


Dreamcast
Marzo

Hunk y To-Fu se encontrarán disponibles desde el primer momento en los modos de juego especiales.



Aunque personajes y escenarios siguen siendo los mismos de anteriores versiones, el juego de Dreamcast ofrecerá una mayor calidad visual, nuevos modos, e incluso la posibilidad de seleccionar personajes diferentes.



Chris Redfield tendrá que huir de los laboratorios ocultos de Umbrella en el modo "Extreme Battle".

Parece que el exterminio de zombies es el género de moda en la consola de Sega: «The House of The Dead 2», «Zombie Revenge», y «RE: Code Verónica» son sólo una muestra de lo que ofrece Dreamcast en este sentido. Y para ir abriendo boca, aquí llega «RE 2», el gran mito del género.

Casi sin darnos tiempo a terminar con el cartucho de N64, el título estrella de la saga de terror de Capcom se acerca a Dreamcast. De nuevo nos vamos a encontrar con una versión directa del original, lo que quiere decir que ni los alucinantes escenarios prerrenderizados que recrean la ciudad, ni el apasionante desarrollo, sufrirán cambio alguno respecto al juego que pudimos jugar en la consola de Sony hace un par de años. Eso sí, ahora los personajes y objetos tridimensionales estarán realizados con una mayor calidad gráfica, y disfrutarán de unas animaciones más cuidadas.

Los 2 GDs de los que constará el juego no sólo incluirán las aventuras de Leon y Claire por las calles de Raccoon, sino que en su versión de 128 bits, «RE 2» contará con un buen puñado de sorpresas. Nuevos modos de juego, más personajes disponibles -Chris Redfield incluido-, e incluso una galería con imágenes y diseños de los seres que pueblan la ciudad completarán un juego que sigue resultando magistral pese al tiempo transcurrido desde su lanzamiento.

También los vídeos en tiempo real, las sorprendentes FMVs y la ambientación de auténtica pesadilla servirán para mantenernos, una vez más, pegados a nuestra consola hasta salir con vida de Raccoon.

Lo Mejor

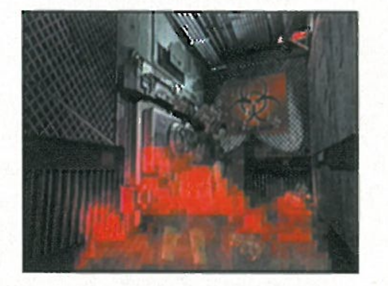
Los nuevos personajes, los modos de juego especiales, y el renovado apartado gráfico.

Lo Peor

Que no incluya el tercer CD con la banda sonora que incorporaba en la edición original.

Primera Impresión 







■ PSYGNOSIS

Colony Wars: Red Sun

Psygnosis vuelve a la carga con la tercera entrega de su aclamado simulador de combates espaciales. Un matamarcianos de última generación en el que se está cuidando hasta el más mínimo detalle.

La nueva entrega de la serie «Colony Wars» conservará todos los elementos característicos que la han hecho tan popular entre los aficionados al género. Así, para empezar, volveremos a encontrarnos con una enorme cantidad de secuencias de FMV de gran calidad, fundamentales para desarrollar el interesante argumento del juego.

Y es que en esta ocasión no estaremos afiliados ni con la flota imperial ni con los rebeldes, sino que tendremos que meternos en la piel de Valdemar, un piloto mercenario que trabaja por libre y que parece inspirado en cierto contrabandista cinematográfico que responde al nombre de Han Solo. A lo largo del juego podremos ir eligiendo misiones de entre las 50 diferentes que se incluyen, en unas contratados por la flota imperial y en otras por los rebeldes. El dinero ganado con estas misiones podremos invertirlo después en las más de 30 nuevas armas incorporadas a esta secuela o en cualquiera de las ocho naves diferentes que se encuentran a nuestra disposición. La libertad de decisión en todo el juego será total, hasta el punto de que el desarrollo de la aventura dependerá totalmente de las misiones que vayamos aceptando. En cuanto a la jugabilidad, uno de los puntos más discutidos de las anteriores entregas, todo parece indicar que el control de las naves se está mejorando notablemente y que la dificultad estará mucho más ajustada.

Tampoco hay que olvidarse del apartado audiovisual, en el que destacarán la abundante utilización de texturas así como los nuevos efectos luminosos. Combinando estos dos elementos Psygnosis está desarrollando los que sin duda serán los mejores gráficos de la serie.

En fin, que parece que tenemos un matamarcianos de primera en ciernes.



El uso de las texturas que se hace en el juego alcanza cotas espectaculares, especialmente en las misiones planetarias.

PlayStation

Marzo

■ SHOOT 'EM UP





En algunas misiones tendremos que enfrentarnos con alienígenas de enormes dimensiones.

Aunque el juego resultará más sencillo que en anteriores entregas, exigirá también bastante habilidad.

Enemigos terrestres





Antes de comenzar las misiones podremos embarcarnos en un tutorial en el que practicar el pilotaje.

Parece que en esta entrega incluirá un número mucho mayor de misiones. En ellas tendremos que enfrentarnos, además de con otras naves enemigas, con defensas automáticas y con todo tipo de vehículos terrestres. Muy prometedor.

Lo Mejor

- La abundancia de misiones y la libertad para elegirlas.
- Los nuevos gráficos, con un uso magistral de las texturas.

Lo Peor

- ¿Seguirá resultando difícil?

Primera Impresión

■ ACCLAIM ■ RPG-SHOOTER

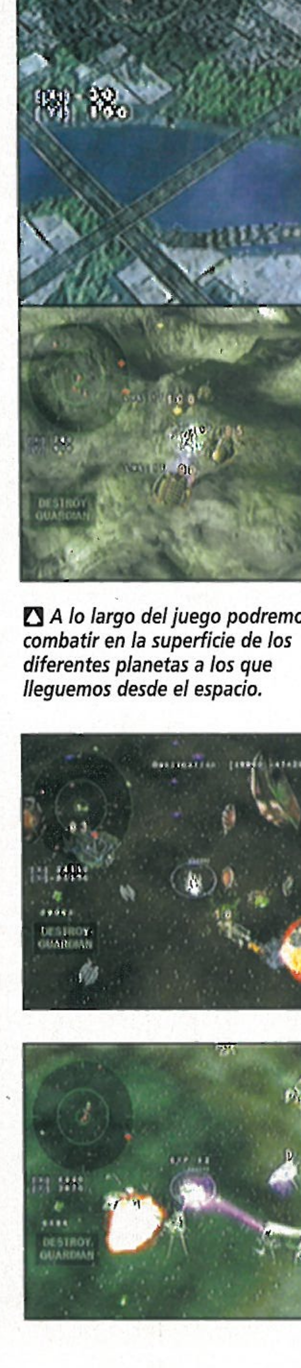
Armada

Nunca el RPG había sido tratado de un modo tan particular. Este título nos sumerge en una trama espacial que mezcla partes de aventura con otras cercanas al clásico «Asteroids».



Dreamcast

Marzo



A lo largo del juego podremos combatir en la superficie de los diferentes planetas a los que lleguemos desde el espacio.





Olvidad eso del grupito de aventureros en busca del tesoro. La nueva propuesta de Acclaim en el RPG nos invitará a controlar una nave espacial y recorrer el universo cumpliendo las misiones que nos encarguen mientras intentamos derrotar al malvado Imperio Galáctico. Una nave que podremos ir mejorando con los accesorios que vayamos comprando, a la vez que escogemos la raza de nuestro protagonista para visitar una y otra vez los diferentes planetas de la galaxia, de forma que el trepidante ritmo de los combates no rompa el esquema clásico del juego de rol.

En definitiva, esta curiosa mezcla de rol y "mata-mata" será una de las apuestas más arriesgadas e innovadoras que asaltarán nuestra Dreamcast en los próximos meses.

Primera Impresión 

■ BIOWARE

MDK 2

Dreamcast

Marzo

«MDK» ha sido uno de los juegos más originales que han pasado por PlayStation. Su extravagante sentido del humor, su frenético estilo de juego y su espectacular diseño regresan con una secuela hecha a la medida de la 128 bits de Sega.

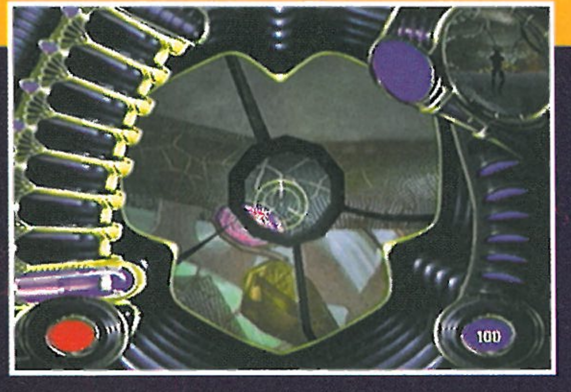


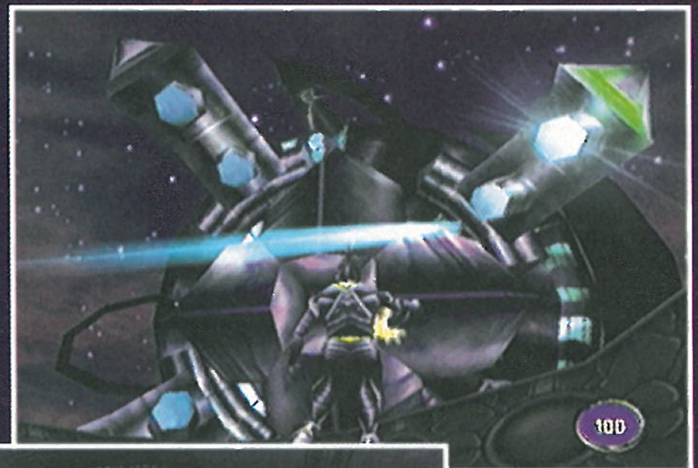
El apartado gráfico es uno de los más alucinantes que podemos ver en DC. Personajes y, sobre todo, escenarios llevarán al límite luces y diseño.

Hablar de «MDK 2» sigue siendo hablar de Shiny. La compañía encabezada por Dave Perry, que ha cedido la licencia a BioWare para esta secuela, se ha caracterizado por la innovación -y un sorprendente sentido del humor- a la hora de crear videojuegos. «Wild 9», «Earthworm Jim», el primer «MDK», y el próximo «Messiah», son muestra del original estilo de programación que podemos encontrar en cada uno de sus lanzamientos, llenos de sorpresas, situaciones absurdas, y personajes extravagantes, y que pronto veremos también en Dreamcast.

El sistema de juego no cambiará en lo más mínimo respecto al que pudimos disfrutar en el primer «MDK» que apareció para PS. Un personaje -esta vez tridimensional- se encargará de recorrer unos barrocos escenarios plagados de transparencias, reflejos, y alucinantes efectos, para limpiar de allí cuantos aliens se crucen por su camino. Además de un completo arsenal acoplado al brazo, Kurt contará con la posibilidad de ajustar su disparo gracias a un alucinante zoom -uno de los puntos fuertes del primer juego-, y de usar un paracaídas

Aunque Shiny ya no se encuentra detrás de este proyecto, la secuela de su espectacular "shoot 'em up" rezuma por todas el sentido del humor y la sobresaliente realización técnica que han caracterizado a este título.





El tamaño de los enemigos supera lo descomunal para rozar lo imposible, y si no, fijáos en la planta que tiene este aparato... ¡y en su modo de disparar!





A lo largo del juego podremos mover la cámara con absoluta libertad, escogiendo la perspectiva que mejor nos permita solucionar cada nivel.





Esta vez, Kurt no está sólo







Aunque en el primer juego sólo tenían apariciones en los vídeos del final de cada nivel, esta vez Max y el Dr Hawkins se han unido a Kurt para acabar con los alienígenas que intentan colarse en su nave.

para superar los saltos más elevados de cada nivel.

Por otro lado, esta será la primera vez que nuestro amigo cuente con la ayuda del doctor Hawkins y de su perro Max para llevar a cabo determinadas misiones, en cada una de las cuales tendremos que controlar de modo diferente a estos personajes para aprovechar sus distintas capacidades. Así que preparaos para unos niveles más complejos, en los que se alternan zonas de disparo frenético, con otras más cercanas a la aventura, donde lo importante es recoger objetos y saber hacer buen uso de ellos.

Un apartado técnico de excepción -que cuenta con uno de los mejores tratamientos de las sombras que hemos podido ver para cualquier consola-, y una dificultad un tanto elevada nos aguardan en la secuela de uno de los juegos más originales del momento.

Lo Mejor

- Los alucinantes escenarios.
- Los nuevos personajes.

Lo Peor

- La dificultad no parece totalmente ajustada.

Primera Impresión 

■ PSYGNOSIS ■ VELOCIDAD

Rollcage II

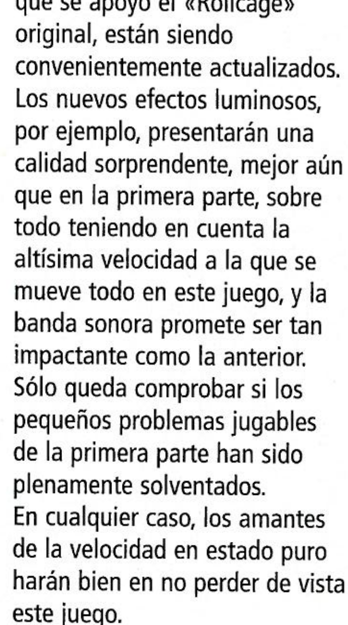
Si ya estás cansado de los juegos de carreras habituales vete preparando para la nueva entrega de «Rollcage», que te ofrece la oportunidad de manejar estos todoterreno futuristas.

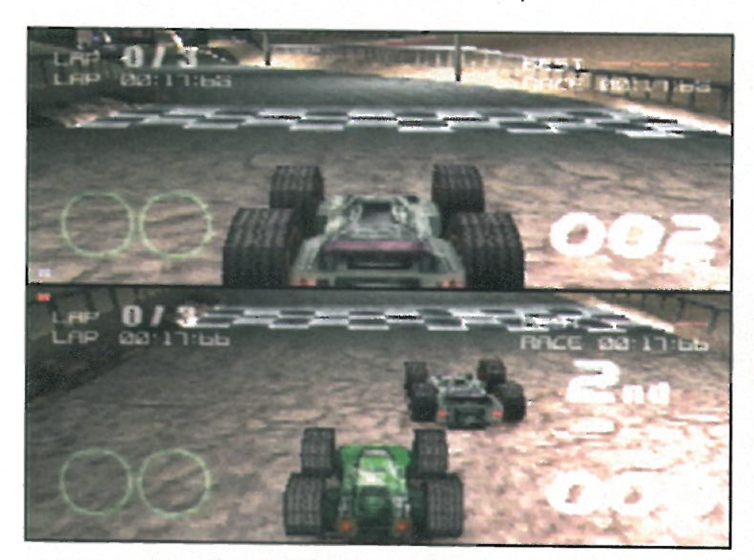
PlayStation
Marzo



Cuando se anuncia la secuela de un buen juego no podemos evitar preocuparnos ante la posibilidad de que la nueva versión no esté a la altura de la primera. Afortunadamente los chicos de Psygnosis nos están dejando las cosas claras desde el principio: el nuevo «Rollcage», con sus vertiginosas carreras futuristas, estará cuando menos a la altura de lo exigible.
Para empezar, el juego incluirá la considerable cantidad de 20 pistas repartidas en seis ambientes que son lo suficientemente diferentes como para que variedad del juego esté garantizada. Por si eso fuera poco, también serán numerosos los modos de juego, tanto para uno como para dos jugadores. Así, a bote pronto hay que destacar que se incluirán tres tipos de campeonato distintos. Si combinamos todas estas características con una selección de armas y power-ups bastante más amplia que la anterior, parece claro que la intención de Psygnosis es ofrecer un producto que dure mucho, mucho tiempo a los jugadores.
En cuanto al apartado técnico tanto los gráficos como la música, dos de los pilares en los que se apoyó el «Rollcage» original, están siendo convenientemente actualizados. Los nuevos efectos luminosos, por ejemplo, presentarán una calidad sorprendente, mejor aún que en la primera parte, sobre todo teniendo en cuenta la altísima velocidad a la que se mueve todo en este juego, y la banda sonora promete ser tan impactante como la anterior. Sólo queda comprobar si los pequeños problemas jugables de la primera parte han sido plenamente solventados.
En cualquier caso, los amantes de la velocidad en estado puro harán bien en no perder de vista este juego.

En el modo Scramble tendrás que recorrer a toda velocidad pistas muy cortas suspendidas en el vacío. Todo un reto hasta para los pilotos más hábiles.





«Rollcage II» también incluirá varios modos de juego para dos jugadores, que irán desde campeonatos hasta carreras individuales, pasando por un modo de combate realmente adictivo y divertido.



La posibilidad de correr por paredes y techos, idea en la que se basaba el juego original, seguirá presente en esta secuela.

Lo Mejor

- Toda la velocidad frenética de «Rollcage» de vuelta en PlayStation.
- La gran variedad de circuitos y modos de juego.

Lo Peor

- Esperemos que el control no ofrezca ningún problema.

Primera Impresión 

■ INFOGRAMES ■ SHOOT'EM UP

Dreamcast
Marzo

Slave Zero

Acción, acción y, si te quedan ganas, un poquito más de acción... Eso es lo que promete ofrecernos «Slave Zero», un impactante shoot'em up en tercera persona que, tras su desembarco en PC, prepara ahora su conversión a la consola de Sega.







«Slave Zero» nos llevará 500 años en el futuro, a una gigantesca ciudad repleta de rascacielos cuya estética recuerda a la de la película Blade Runner.

El argumento no va a ser uno de los puntos fuertes de «Slave Zero», pues nuestra misión será controlar a un robot gigante conocido como Slave Zero para enfrentarnos contra un malvado dictador que rige los destinos del mundo y sus hordas de robots. Lo de siempre, vamos.

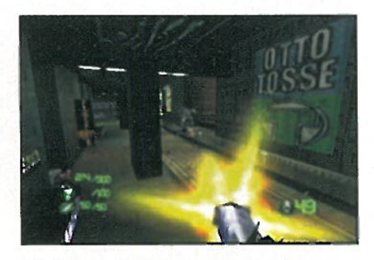
El juego incluirá 15 niveles diferentes, cada uno de ellos dividido en varias zonas. Parece que el sistema de juego no se apartará mucho del estándar establecido y así, en cada nivel tendremos que enfrentarnos con una horda de pequeños robots que nos dispararán desde todas partes, luego nos enfrentaremos con un "subjefe" de escasa entidad, luego con robots de mayor tamaño y, por último, con el clásico y terrorífico jefe de final de nivel.

En la versión del juego que hemos tenido ocasión de examinar los gráficos apuntan cualidades muy interesantes, como unos espectaculares efectos luminosos o unas explosiones sorprendentes; eso sí, la sensación de que manejamos a un robot gigante no está demasiado conseguida, pues más bien parece que controlamos un robot de tamaño normal dentro de una ciudad enorme.

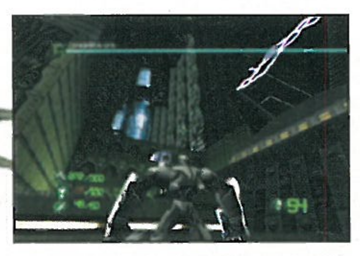
En cualquier caso ya se puede apreciar cuál va a ser la mejor baza de «Slave Zero» para conquistar al público, y es la de la acción pura y dura y sin complicaciones. Para conseguirlo utilizará los recursos típicos del género: montones de armas de espectaculares efectos y, sobre todo, un constante fluir de enemigos. Una apuesta casi segura.



Dando una patada suficientemente fuerte podremos derribar algunos edificios. No tiene ningún efecto en el juego, pero resulta muy relajante.



Una de las peculiaridades de este shoot'em up es que nos ofrecerá la posibilidad de cambiar la vista de tercera persona a subjetiva.



Las dimensiones de la ciudad en la que caminamos son enormes, tanto que por comparación nuestro robot no parece ser mayor que una persona normal.



Los efectos luminosos que hemos examinado están bien realizados, aunque tratándose de Dreamcast podemos esperar que la cosa incluso mejore para la versión definitiva.

Lo Mejor

Sus abundantes dosis de acción sin ningún tipo de complicaciones.

Lo Peor

Los robots no parecen en absoluto gigantescos.

Primera Impresión 

■ GREMLIN ■ BEAT'EM UP

Gekido

Inspirándose en títulos clásicos como «Street of Rage», el mítico «Double Dragon» o la reciente serie «Fighting Force», Gremlin está creando un beat'em up de aspecto visual impactante en el que se está potenciando sobre todo el aspecto multijugador.













PlayStation

Marzo






Para recorrer los 17 niveles de que constará el juego podremos escoger inicialmente entre cuatro personajes, pero a medida que avancemos tendremos varios más para elegir.



Cada luchador tendrá movimientos especiales que desencadenarán espectaculares efectos visuales.



Se está desarrollando una cámara dinámica especial que ofrecerá siempre el ángulo más interesante.



Podremos explorar todos los niveles del juego en modo cooperativo para dos jugadores.



El aspecto visual de «Gekido» se está cuidando mucho para que los combates sean muy espectaculares.

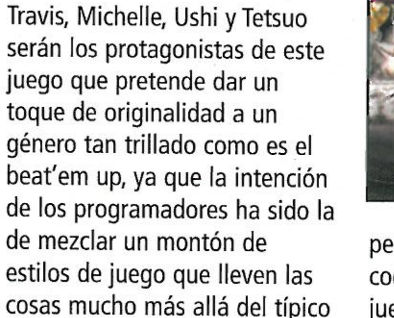
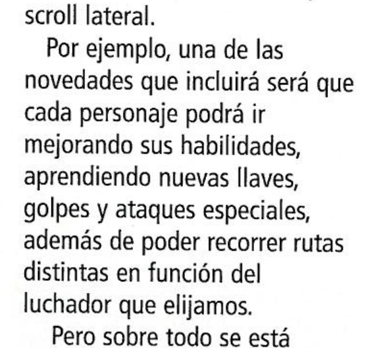



Travis, Michelle, Ushi y Tetsuo serán los protagonistas de este juego que pretende dar un toque de originalidad a un género tan trillado como es el beat'em up, ya que la intención de los programadores ha sido la de mezclar un montón de estilos de juego que lleven las cosas mucho más allá del típico scroll lateral.

Por ejemplo, una de las novedades que incluirá será que cada personaje podrá ir mejorando sus habilidades, aprendiendo nuevas llaves, golpes y ataques especiales, además de poder recorrer rutas distintas en función del luchador que elijamos.

Pero sobre todo se está potenciando el aspecto multijugador, que será el mayor atractivo de este título. Así, junto a un modo para cuatro jugadores simultáneos en distintas arenas de batalla (al estilo de lo que hemos visto en «Wu Tang»), encontraremos otro que permitirá que dos



personas jueguen en modo cooperativo todas las fases del juego.

El apartado gráfico se está cuidando al máximo para que los combates resulten muy espectaculares, dando como resultado unas peleas similares a la que se pueden ver habitualmente en los mangas. El mes próximo os contaremos más cosas acerca de este prometedor título de Gremlin.

Lo Mejor

Que tenga opción para cuatro jugadores simultáneos.

Lo Peor

De momento no le hemos visto ningún aspecto negativo.



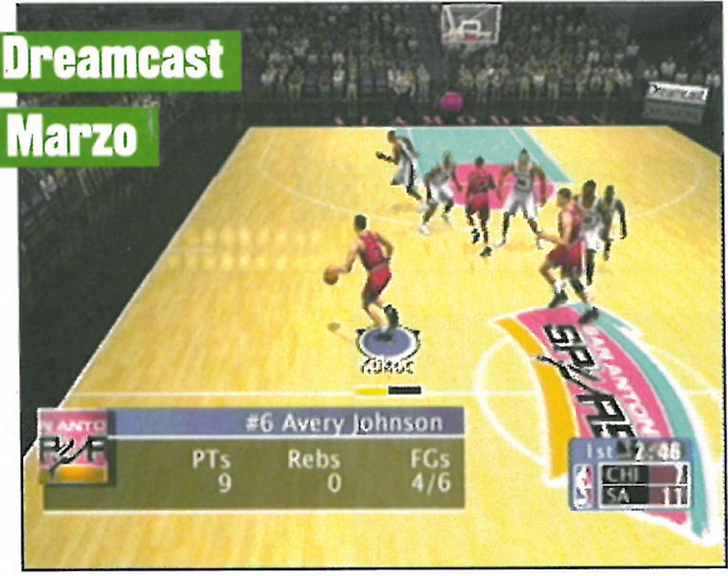


■ SEGA ■ DEPORTIVO

NBA 2k

Dreamcast

Marzo



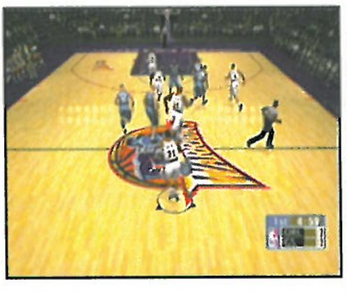
El juego de baloncesto de Midway que aparece este mes, «NBA Showtime», apuesta por la espectacularidad en estado puro. Este no es el caso del título que en breve lanzará Sega Sports, «NBA 2k», un juego tan realista que creerás estar viendo un partido de verdad.



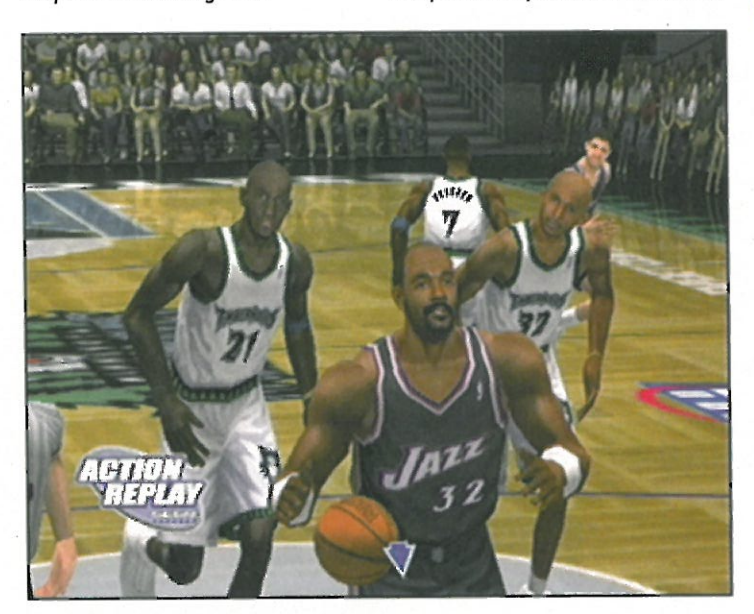
Podremos elegir entre simulador y arcade, de forma que «NBA 2k» se adaptará a todos los gustos.



El realismo del juego será asombroso. Incluso deberemos pedir tiempo muerto par realizar un cambio.







¿Eres aficionado a la NBA? Entonces no te costará nada reconocer a los jugadores de «NBA 2K», porque el nivel de detalle de las caras es impresionante.





Aunque en las opciones iniciales se podrá elegir entre un estilo arcade (sin fueras, faltas, ni algunas otras reglas) o simulador, «NBA 2K» será esencialmente un juego de baloncesto realista. Por lo tanto, los partidos serán 5 contra 5 y ofrecerá un control sencillo pero muy completo, de forma que aunque será posible conseguir canastas con cierta facilidad, surtirá mucho más efecto elaborar jugadas con paciencia.

En cuanto a modos de juego, podremos participar en partidos de exhibición, temporada completa o playoffs, además de en un modo de entrenamiento, tanto de forma individual como hasta 4 jugadores. Por supuesto, el juego contendrá todo tipo de opciones y configuraciones para adaptarlo a nuestras preferencias personales.

Pero por lo que realmente destacará este juego será por su apabullante aspecto técnico. Los jugadores van a mostrar un aspecto tan fiel a la realidad que incluso podremos distinguir con total nitidez su cara, sus rasgos físicos y sus nombres en las camisetas, y sus movimientos serán tan realistas que nos parecerá estar viendo una retransmisión televisiva.

Si creéis que estamos exagerando, no tenéis más que esperar al mes que viene para comprobar con vuestros propios ojos que todo lo que hemos dicho sobre «NBA 2k» es cierto. En el próximo número profundizaremos más sobre este prometedor título.

Lo Mejor

Su aspecto gráfico es, simplemente, alucinante.

Lo Peor

La cámara no siempre sigue la acción con claridad.





Consola: Dreamcast Compañía: Sega

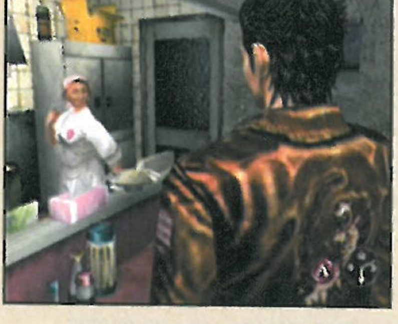
Bienvenido al mundo real

La obra de Yu Suzuki lleva la realización técnica hasta un punto nunca antes alcanzado en ninguna consola, conservando además el peculiar punto de vista de su creador. «Shenmue» va a convertirse en el juego más "real" que se haya visto jamás. Y será en Dreamcast.



Shenmue

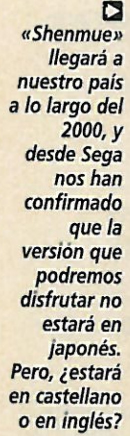




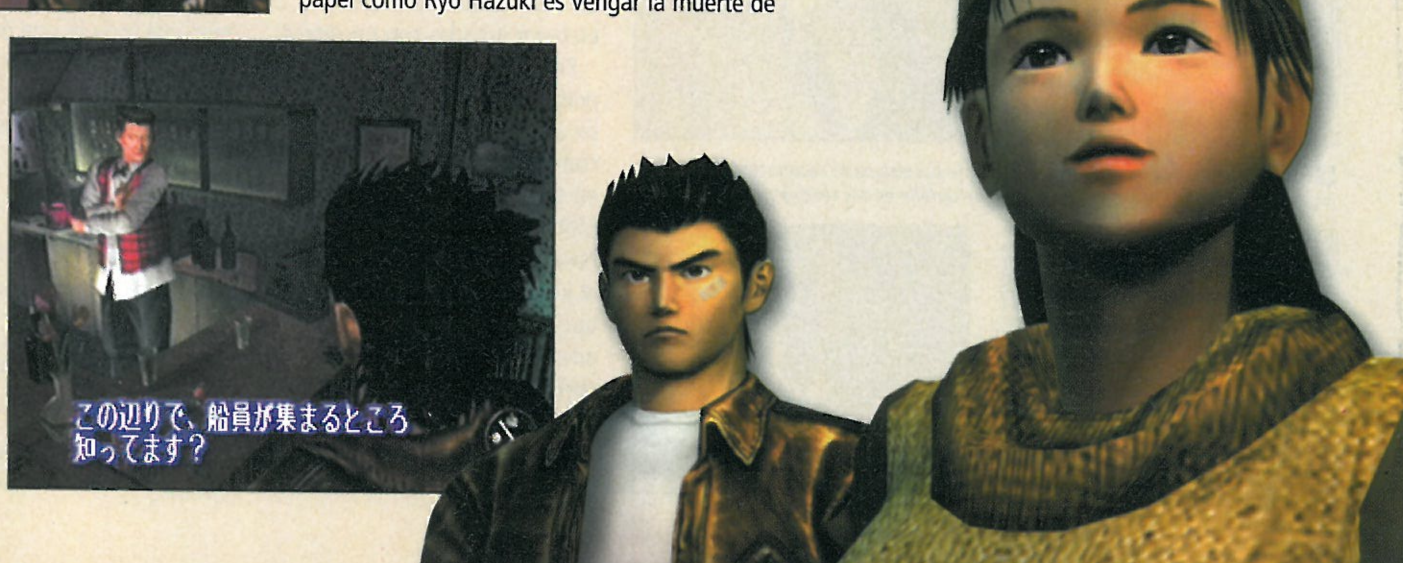
El juego

El inicio de una nueva era

Después de «Shenmue», jugar con una consola no volverá a ser lo mismo. La profundidad de juego que alcanzan los 3 GDs de la última obra del maestro Suzuki, supone un paso adelante en la concepción de los videojuegos.
Más allá de las típicas aventuras de desarrollo, en mayor o menor medida, lineal, el juego de AM2 nos brinda la oportunidad de adentrarnos en un entorno completamente real, en el que es posible conversar con cualquier persona, hacernos con cuantos objetos queramos e interactuar con todos los elementos que encontremos.
Con estas interesantes características, el título más esperado de Sega nos sumerge en una historia típicamente oriental, en la que nuestro papel como Ryo Hazuki es vengar la muerte de nuestro padre (asesinado ante nuestros ojos por un grupo mafioso), para lo cual deberemos seguir el rastro de esta organización por las calles de nuestra ciudad.
A lo largo de nuestra aventura -y repartidos por las 1200 localizaciones que componen el juego- iremos afrontando situaciones de lo más dispar, las cuales pondrán a prueba nuestras habilidades en pequeños desafíos que romperán el estilo aventurero predominante y harán de «Shenmue» uno de los juegos más completos y reales que se hayan jugado jamás en una consola.



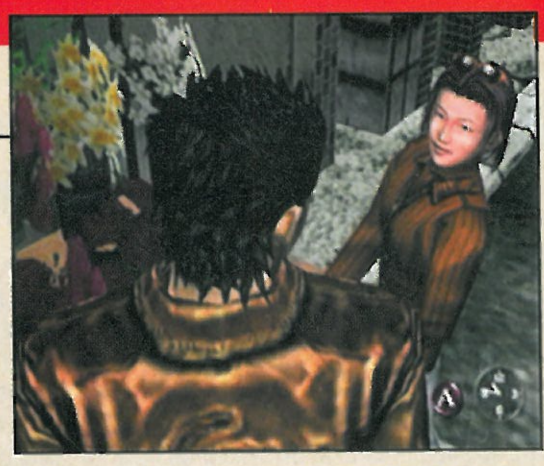
«Shenmue» llegará a nuestro país a lo largo del 2000, y desde Sega nos han confirmado que la versión que podremos disfrutar no estará en japonés. Pero, ¿estará en castellano o en inglés?



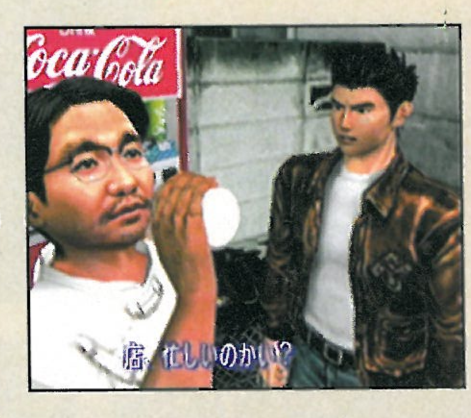
Los personajes

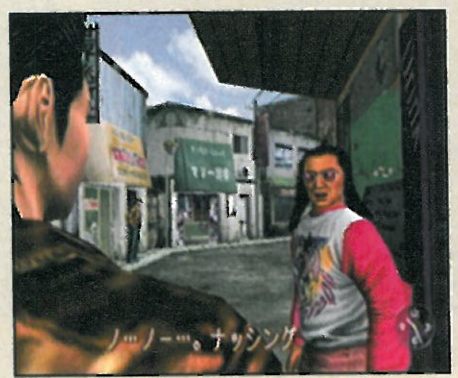
Inteligentes, emotivos... muy "humanos"

Sin duda, uno de los elementos en el que se ha puesto un mayor cuidado a la hora de reproducir el entorno en el que se desarrolla «Shenmue» es el elenco de personajes. Capaces de mantener diferentes conversaciones (a través de las cuales se desarrollará la mayor parte de nuestra investigación), y de mostrar comportamientos inteligentes, cada uno de los más de 100 personajes que aparecen en la aventura gozarán de una personalidad propia y muy bien definida, lo cual casi nos hará sentir que son personas de carne y hueso.
De hecho, se han reflejado algunos detalles con tanta minuciosidad que podremos ver cómo algunos protagonistas cambian de ropa o de peinado dependiendo del momento o del lugar en el que los encontremos, pasearán a su libre albedrío e incluso se emborracharán, llevando el realismo de juego al límite.



Los personajes que nos encontraremos en «Shenmue» no se limitarán a ser meros espectadores, sino que serán capaces de conversar de un modo inteligente y se comportarán como personas casi reales.



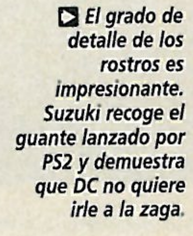




La calidad gráfica alcanzada en «Shenmue» supera todo lo visto anteriormente en cualquier soporte.

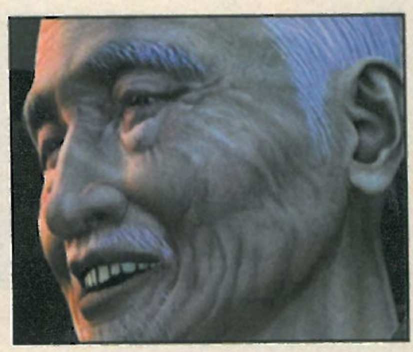
El apartado técnico

Cuando el videojuego se hace arte



El grado de detalle de los rostros es impresionante. Suzuki recoge el guante lanzado por PS2 y demuestra que DC no quiere irle a la zaga.



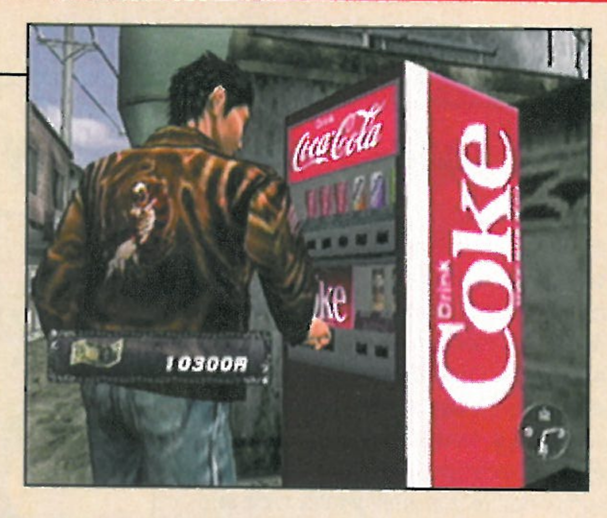


Es tal el grado de perfección alcanzado en todos y cada uno de los aspectos técnicos de «Shenmue», que hubiera sido imposible crear un juego de estas dimensiones para una consola que no alcanzase la potencia de Dreamcast. Además, las melodías del juego son tan bellas que justifican de sobra la inclusión de un CD adicional con la banda sonora junto con la primera edición del juego. En cuanto a los movimientos, resultan increíblemente suaves y precisos -pese al uso de la cruceta digital-, sin sufrir en ningún momento por el descomunal tamaño de los escenarios. Pero es en los gráficos donde mejor se nota el impresionante trabajo de que es capaz la 128 bits. La belleza de las localizaciones, y sobre todo, la expresividad y el detalle de los rostros superan con creces las expectativas más optimistas, ofreciendo un acabado que está realmente más cerca de una obra de arte que de lo que estamos acostumbrados a ver en un videojuego.



Los detalles

Real como la vida misma

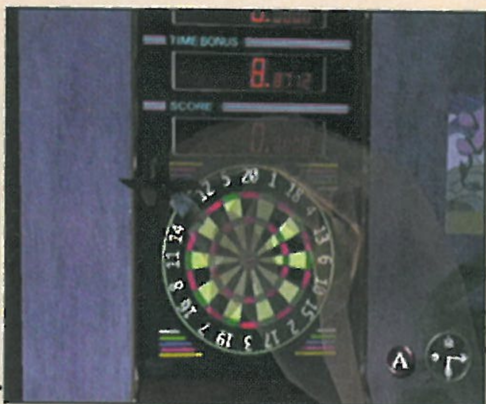


El grado de detalle alcanzado en «Shenmue» le da un nuevo significado al concepto de escenarios interactivos. No sólo vamos a encontrarnos con localizaciones reproducidas con extrema minuciosidad, sino que nuestro protagonista será capaz de activar cualquier elemento del escenario -pudiendo incluso comprar una Coca-Cola en una máquina-, de modo que han quedado incluídos un buen número de minijuegos dentro de la trama central.
Pero, además, el sentido del humor de AM2 ha quedado patente en el modo de recrear algunas estancias. Pósters de «Virtua Fighter», la Saturn que Ryo utiliza para jugar en casa, o la posibilidad de echar una partidita a los «Hang On» o «Space Harrier» originales, nos recuerdan los buenos momentos que estos chicos nos han hecho pasar antes de la llegada de esta magna obra.





Ryo podrá incluso echarse unas partiditas a las recreativas. ¿Hace un «Hang On» para relajarnos?



Los minijuegos que se encuentran repartidos a lo largo del juego pondrán a prueba nuestra habilidad.

Los combates

Una aventura con secuencias de acción



Las espectaculares escaramuzas se solucionarán en secuencias del tipo "Dragon's Lair", en las que deberemos pulsar los botones en el momento adecuado.

Aunque el centro de esta aventura lo constituyen las partes de investigación, también tendremos que enfrenarnos con algún que otro enemigo.

Por si el tradicional sistema de combate no fuese suficiente, «Shenmue» cuenta con dos tipos de escaramuzas.

Los llamados "Quick Time Events" son secuencias de vídeo en las que tenemos que pulsar los botones en el momento adecuado. Así, además de librar algún que otro combate, también podremos protagonizar algunas secuencias de acción, como saltos y carreras, que de este modo resultan mucho más espectaculares.

Por otra parte, también se han incluido combates de corte clásico -llamados "Free Battle"- en los que controlamos a nuestro protagonista libremente, mientras tratamos de derrotar a los enemigos que se crucen en nuestro camino.

El modo subjetivo

Míralo con tus propios ojos

La investigación que tenemos que llevar a cabo a lo largo del juego también es diferente del modo tradicional. En lugar de situar un cursor sobre los elementos sospechosos y limitarnos a pulsar un botón para descubrir lo que encierran, Ryo tiene que usar constantemente la visión subjetiva. De este modo las cosas se complican bastante, ya que casi todos los objetos se pueden abrir, y cada localización está repleta de pequeños detalles que pueden tener importancia en el desarrollo de la aventura.
Además, esta perspectiva permite activar algunos elementos que de otra forma habrían pasado inadvertidos, y nos da una idea de la enorme calidad general que despliega la recreación de los escenarios.









▲ *La mayor parte de los elementos de cada escenario se activan gracias a la perspectiva subjetiva. Además, a la hora de investigar, esta vista será el único modo que tendremos de acceder a algunos elementos, por lo que tendremos que hacer uso constante de ella.*

Una vez más, la genialidad de Suzuki se deja entrever en una de sus obras. «Shenmue» supone un paso adelante en la concepción de videojuegos.

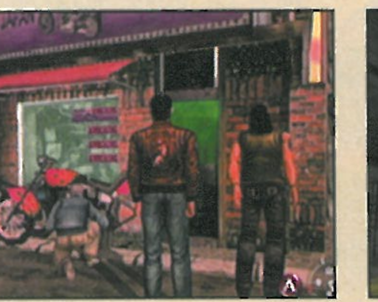
Los escenarios

Jugando en una ciudad real

El entorno en el que se desarrolla nuestra aventura es una enorme ciudad japonesa en la que tiendas, locales y edificios son accesibles.
Tanto los escenarios interiores como los patios, parques y tiendas, están recreados de un modo meticuloso, hasta el punto de mostrar diferentes iluminaciones según el momento del día en que los visitemos.
Durante el juego, cada 3 minutos transcurridos equivaldrán a 1 hora, y además, otras circunstancias como el clima, los destrozos causados la noche anterior o los rigurosos horarios de las tiendas, se dejarán notar a la hora de pasear por estas calles, en las que encontraremos gente por todas partes realizando todo tipo de actividades. Con todo esto se consigue un reflejo de la realidad que no se había visto, hasta ahora, en ningún juego.



◀ *Los escenarios están realizados con una increíble meticulosidad y recrean a la perfección los barrios de una ciudad japonesa.*







El único que es único

Sony ha completado una obra maestra. Este juego es el sueño no ya de los aficionados a los coches, sino de cualquier usuario de consolas. Un simulador inmenso, maravilloso, único. ¿Listos para arrancar?

GRAN TURISMO 2
THE REAL DRIVING SIMULATOR

Mr. Yamauchi al final no estaba falto de razón. Este juego realmente no presenta nada revolucionario con respecto a su antecesor. De hecho mantiene la misma base, dividiendo el juego en dos grandes modos, el Arcade y el Gran Turismo. Lo que ocurre es que la calidad, las posibilidades y la diversión se han multiplicado en esta segunda parte, dando como resultado un juego impresionante. asombroso, insuperable.

La primera consecuencia de este sensacional despliegue es que ahora el juego se presenta en dos CD's, uno para cada modo. Esto os puede dar una idea de la inmensidad de «Gran Turismo 2», que se destapa de entrada en el hecho de que ofrece casi 1000 vehículos diferentes, entre los cuales podemos encontrar, además de los clásicos japoneses, las mejores marcas europeas y americanas, como Audi, Opel, Alfa Romeo, Ford, Mercedes, BMW y un largo etcétera, todas ellas con un completo plantel de modelos. Una oferta realmente inigualable.

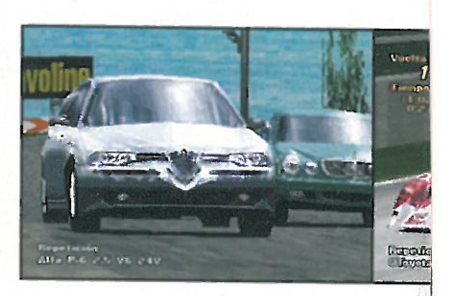
Este inmenso catálogo de coches se completa con un repertorio de opciones, literalmente, inagotable, que se muestra con mayor brillantez en el modo Gran Turismo en todo lo referente a opciones mecánicas, compra y venta de coches o información acerca de cada vehículo, pero que tampoco se queda atrás en el Modo Arcade en lo que toca a la configuración de las carreras.

EL MODO ESTRELLA DEL JUEGO

Por supuesto, ambos modos, cada uno en su estilo, suponen un monumento a la diversión, pero mientras el arcade busca objetivos más directos y rápidos, el verdadero corazón del juego se sitúa en el Modo Gran Turismo, cuya esperanza de vida es extraordinaria. Es tal el número de competiciones, de licencias de conducir que superar, de posibilidades de configuración, de coches que comprar y vender que, tras muchas horas de conducción, de comerciar con coches y de reparar vehículos sólo habréis completado una pequeña parte de «GT2». Vamos, que es un juego casi infinito.

Pero lo más impresionante de este título, y eso es algo que sabréis todos los que hayáis disfrutado con la primera entrega, es que además de estar a kilómetros de distancia de cualquier otro simulador de coches en cuanto a opciones, posibilidades y vehículos a elegir, «GT2» logra alcanzar la perfección en su concepto de simulación, siempre bajo una impagable realización técnica. La conducción de cada uno de los vehículos del juego es única, exquisita, totalmente real pero asequible, marcando las diferencias entre los diferentes modelos y desplegando fielmente las características de cada marca.

Este es, sin duda, el mayor logro del juego y el que cuesta creer que pueda ser superado. Posiblemente en un futuro habrá en otras consolas juegos de coches con más vehículos, opciones, mejores técnicamente... pero el concepto de simulación de este «GT2» para PlayStation permanecerá durante mucho tiempo como un trabajo único e irrepetible.

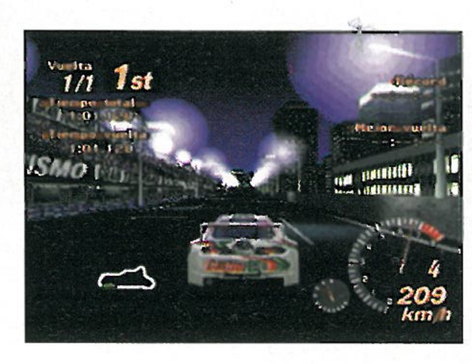


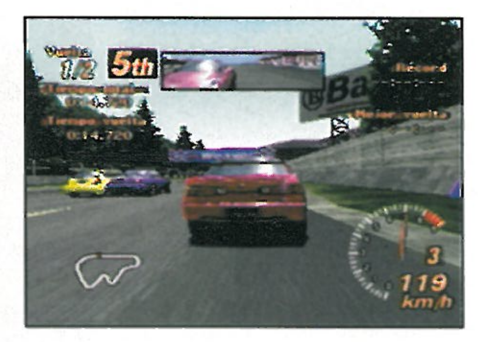
- Tipo: **Velocidad**
- Compañía: **Sony**
- Distribuidora: **Sony**
- Precio: **8.490 ptas.**
- Jugadores: **1 ó 2**
- Idioma: **Castellano**



Las repeticiones cuentan ahora con la opción de ver los movimientos que hemos realizado con la dirección, el freno y el acelerador. Un buen modo de corregir errores.

Sony ha completado el MEJOR SIMULADOR de coches de la historia, un juego IMPRESCINDIBLE para cualquier usuario.





MODO ARCADE



El modo para 2 jugadores cuenta con varias opciones y no sufre en absoluto pérdida de calidad en la pantalla partida.



Este cuadro nos muestra nuestro estado en el modo arcade, los circuitos superados y los que nos quedan por completar. Una tarea nada fácil.

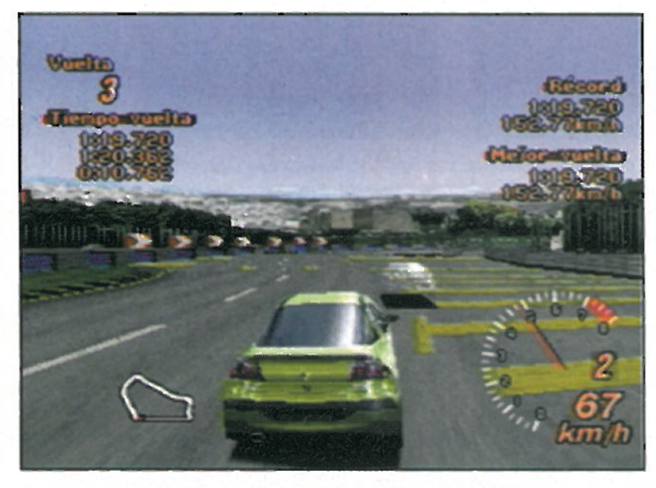
A por el rally



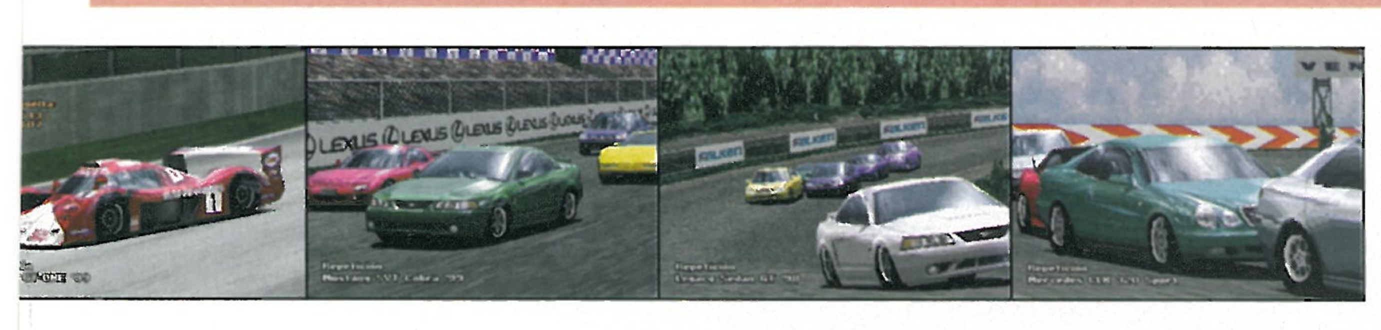


El rally en el modo arcade es casi un Time Trial en el que competimos contra el coche fantasma que realizó el mejor tiempo. No sirve para abrir nuevos circuitos, pero sí es útil para practicar.





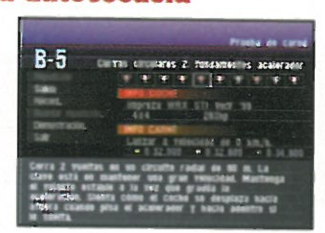
También dentro del modo Arcade se encuentra la opción Contrarreloj, con coche fantasma incluido. Una carrera contra el tiempo y una buena forma de entrenar.



Las repeticiones tras cada competición siguen resultando, sencillamente, alucinantes.

● MODO GRAN TURISMO

La autoescuela






Esta vez son seis las licencias a conseguir, y aunque algunas pruebas se repiten de la primera parte, hay otras nuevas realmente difíciles de superar. Además ahora también serán necesarias para abrir circuitos en el modo arcade.

El taller mecánico

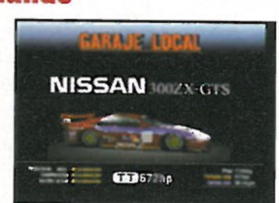




Las opciones mecánicas son infinitas. Ahora hasta podremos comprar llantas, además de retocar frenos, motor, transmisión, turbo, etc.
Lo mejor es que estos retoques serán fundamentales en carreras de larga distancia y rallies.

Todos los coches del mundo









O casi todos. Las 33 marcas disponibles ofrecen multitud de modelos, desde los prototipos hasta los utilitarios, y en las japonesas, con mercado de segunda mano.

¡A competir...!





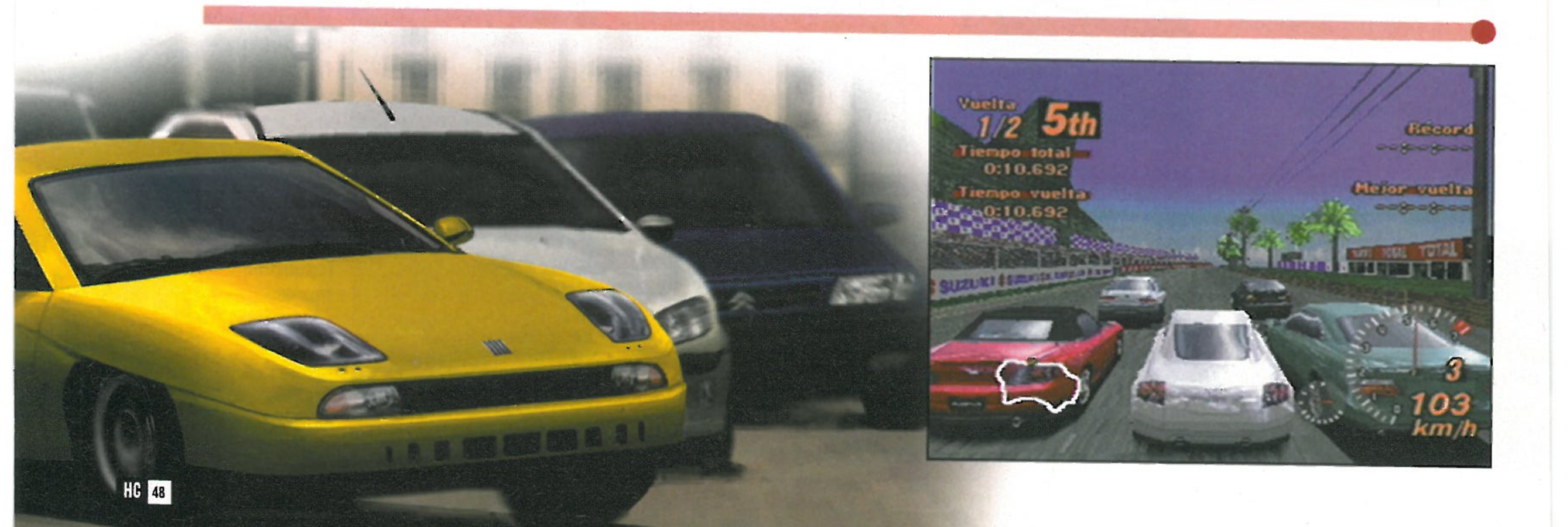
Dentro de este modo encontramos más de 40 competiciones diferentes, aunque para acceder a muchas habrá que conseguir las correspondientes licencias. Hay carreras urbanas, rallies, competiciones por marcas, por caballos de potencia y hasta carreras de resistencia.

El garaje

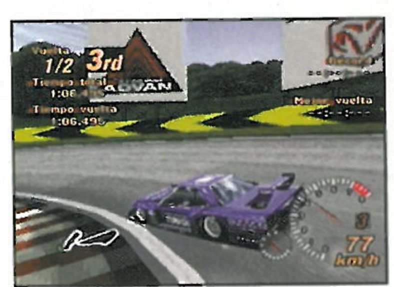


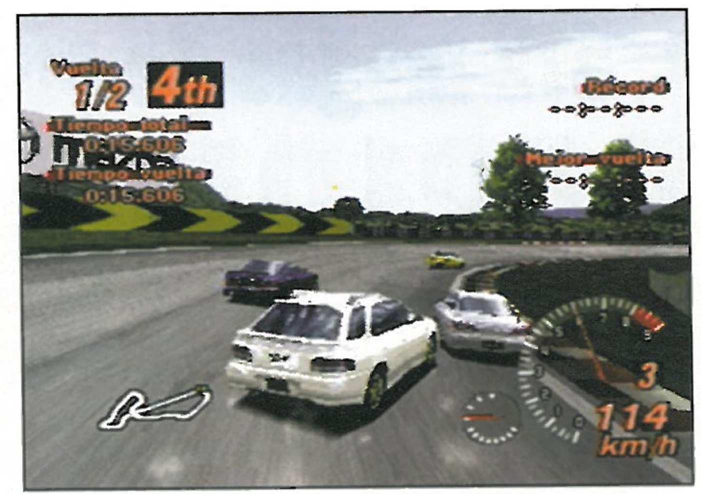


El garaje se convertirá en nuestro centro de operaciones en este modo. Aquí almacenaremos los vehículos, compraremos y venderemos y podremos acceder a las competiciones y las licencias de conducir. El cupo de coches a guardar es ilimitado.



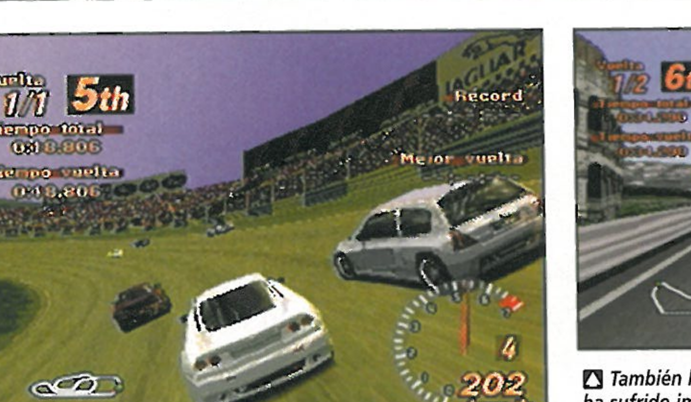
Alternativas: *«GT 2» queda a años luz del resto de juegos de coches, por muy buenos que estos sean. No hay alternativas posibles: si te gustan los coches, este es EL JUEGO.*







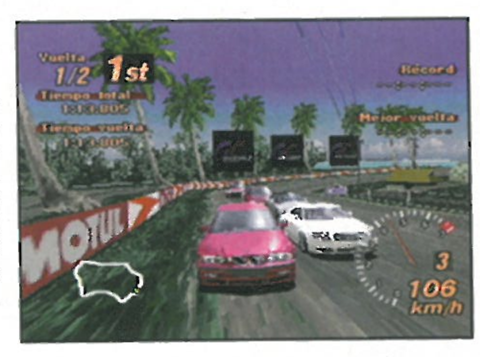
La simulación de rally es sorprendentemente real, y su inclusión aumenta enormemente las posibilidades del juego.

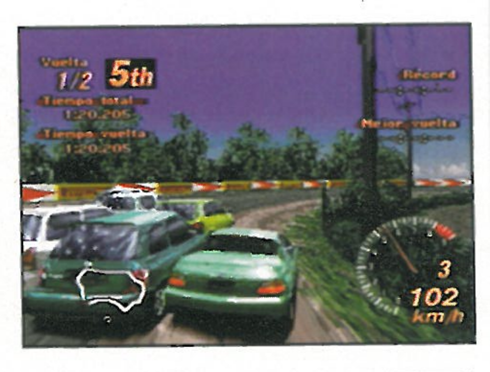




También la inteligencia artificial de los vehículos ha sufrido importantes mejoras en beneficio de la competición, que ahora es más emocionante.

El juego ofrece tres vistas, una interior y dos exteriores más esta otra trasera. Resultan perfectas para manejar los coches sin problemas.





Dividido en dos grandes modos de juego, «GT 2» ofrece INFINITAS opciones para CUALQUIER jugador.





Dentro de los 49 circuitos del juego encontraremos recorridos sinuosos, ascensos a montañas, descensos vertiginosos... Una variedad espléndida y enormemente atractiva.

Gráficos: 98

Maravillosos. Los diseños de los coches son perfectos, los escenarios variados y detallados, la sensación de velocidad, alucinante. Dudamos que veamos algo mejor en PlayStation.

Sonido: 97

Los efectos de sonido están a la altura de la realización técnica del juego: magníficos. Y la banda sonora, con grandes bandas europeas, es todo un regalo para los oídos.

Jugabilidad: 99

Sony ha conseguido el equilibrio perfecto entre realismo y control. Una delicia que se adapta al nivel de cualquier tipo de jugador.

Diversión: 99

Jamás un juego de coches había dado para tanto. Este simulador puede durar casi infinitamente y al mismo tiempo proporcionar diversión inmediata en una sola carrera. Impresionante.

Opinión:

Sinceramente, creo que Sony ha completado el juego de coches definitivo en PlayStation y seguramente nunca veremos nada mejor dentro de este género en esta consola. Todo es extraordinario en «GT 2»: el impresionante número de coches, de opciones y de posibilidades, su increíble calidad técnica, su genial concepto de la simulación... Un juego cuidado al detalle, repleto de sorpresas, magnífico en su concepción y brillante en su puesta en escena. Una obra maestra que lleva a la consola de Sony a lo más alto.





RESIDENT EVIL 2

El cartucho más grande de la historia de N64 encierra una de las aventuras más apasionantes que hemos podido disfrutar en cualquier consola. Leon y Claire vuelven a internarse en una ciudad infestada de muertos vivientes... ¿estás dispuesto a acompañarles?

«Resident Evil 2» se ha convertido por méritos propios en el abanderado de todo un género. La estrella del "survival horror" inaugura -casi dos años después de aparecer en PlayStation- las aventuras de terror en la 64 bits de Nintendo, y para ello se ha puesto al día con un oportuno lavado de cara y algunas novedades jugables.

En lo tocante al desarrollo, nos encontramos ante una conversión directa del juego original: los mismos escenarios prerrenderizados dan vida a la ciudad de Raccoon y al laboratorio secreto de Umbrella, y por ellos se mueven los protagonistas y las terroríficas criaturas que parecen sacadas de cualquier película de Romero.

Sin embargo, gracias a las posibilidades de N64, la resolución de los personajes es mayor que en la primera versión y los movimientos -compatibles con el control analógico- son algo más suaves.

Por su parte, melodías y sistema de control -que nos exigirá un poco de práctica hasta acostumbrarnos al cambio de cámaras y movimiento del personaje- se mantienen intactos, respetando al máximo la terrorífica ambientación del original de PlayStation. Eso sí, aunque los diálogos siguen siendo en inglés, esta vez no se han subtitulado al castellano, por lo que deberemos refrescar un poco nuestros conocimientos para disfrutar al completo del cartucho.



UNA HISTORIA ATERRADORA.

El punto fuerte del juego sigue siendo, sin duda, su argumento, una apasionante historia que se desarrolla de modo paralelo para los dos personajes protagonistas, y que acompaña el desarrollo del juego con escenas de vídeo y con FMVs de gran calidad -las primeras que hemos podido disfrutar en esta consola-, consiguiendo meter al jugador en una de las atmósferas más envolventes que hemos visto jamás.

Igualmente, deberemos jugar con los dos protagonistas alternativamente y, dependiendo de las circunstancias en las que acabemos la aventura, podrán aparecer nuevos personajes. ►

- Tipo: **Aventura de Acción**
- Compañía: **Capcom**
- Distribuidora: **Virgin**
- Precio: **13.990 ptas.**
- Jugadores: **1**
- Idioma: **Inglés**

Enemigos de pesadilla





Las mutaciones del T-virus en los seres de Raccoon City han provocado la aparición de estos terroríficos monstruos. Cocodrilos mutantes, arañas gigantes y todo un ejército de muertos vivientes, algunos de ellos descomunales, nos pondrán los pelos de punta.



«Resident Evil 2», el título estrella del género del "survival horror", llega a Nintendo 64 con algunas mejoras técnicas y jugables y manteniendo la terrorífica ambientación de siempre... pero sin traducir al castellano.



El argumento es el mismo que el que vimos en PS. La novedad radica en que podremos jugarlo varias veces con los objetos apareciendo de forma aleatoria.








Muchos enemigos nos atacarán por sorpresa. Si examinamos detenidamente puertas, ventanas y respiraderos en el techo, evitaremos más de un sobresalto.




Los habitantes de Raccoon




Después de la hecatombe biológica, algunos humanos han conseguido sobrevivir a los efectos del T-virus. Aunque no podremos controlarlos, estos personajes nos revelarán -en escenas de vídeo en tiempo real-, algunos secretos importantes para salir vivos de la ciudad. Eso sí, en estas escenas voces y subtítulos están en inglés...

Todo tipo de enigmas



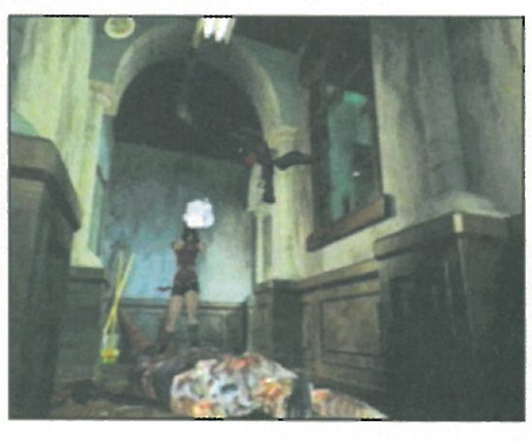






Empujar cajas, colocar unas estatuas sobre baldosas, solucionar pequeños puzzles con piezas de colores o controlar una pasarela, son una muestra de los numerosos enigmas que tendremos que resolver a lo largo de esta aventura.





A la hora de buscar diferencias respecto a la primera versión, este cartucho para Nintendo 64 ofrece la posibilidad de cambiar el color de la sangre de los zombies y el grado de violencia de las imágenes (que en cualquier caso siguen siendo sólo recomendables para mayores de edad y estómagos poco sensibles).

Pero lo más interesante resulta el modo "randomize", una opción que nos permite repetir una y otra vez el juego barajando los objetos entre las diferentes localizaciones para que cada vez el itinerario sea diferente.

En definitiva, volver a jugar a «Resident Evil 2» nos ha resultado toda una delicia. Los zombies siguen dando muchísimo miedo, los monstruos son igual de repulsivos y la aventura ha conseguido mantenernos en tensión constantemente. Vamos, que el género del "survival horror" no podía haber encontrado un juego mejor para estrenarse en N64 y «RE 2» se convierte en un cartucho imprescindible, aunque su precio resulte algo exagerado.

David Martínez

Alternativas: *«Resident Evil 2» es el único representante del "survival horror" (o aventuras de terror, como queráis llamarlas) disponible para Nintendo 64. Sin duda, si quieres pasar miedo, no puedes dejar de hacerte con este juego.*



En algunos momentos del juego tendremos que tomar el control de dos personajes secundarios: Ada Wong, una investigadora en busca de su novio desaparecido -si jugamos con Leon-, y la pequeña Sherry, la hija del Dr Birkin, en caso de jugar la aventura con Claire.

Aventuras paralelas





Al igual que ocurría en PlayStation, una vez que terminemos la aventura con un personaje, nos tendremos que enfrentar a la segunda parte con su compañero. En total, pueden existir hasta 4 aventuras según el orden en que escojamos protagonista. Además, al terminar el juego aparecerán nuevos modos y personajes ocultos.

Gráficos: 97

Geniales escenarios renderizados, personajes tridimensionales "suavizados" respecto a la versión de PlayStation, y, por fin, FMVs en N64. De auténtico lujo.

Sonido: 93

Buenas melodías y terroríficos efectos de sonido enmarcan la acción. Eso sí, los diálogos están en inglés y los subtítulos también.

Jugabilidad: 90

Aunque al principio cuesta acostumbrarse, la sencillez de los menús, y el recién estrenado control analógico facilitan enormemente nuestra tarea.

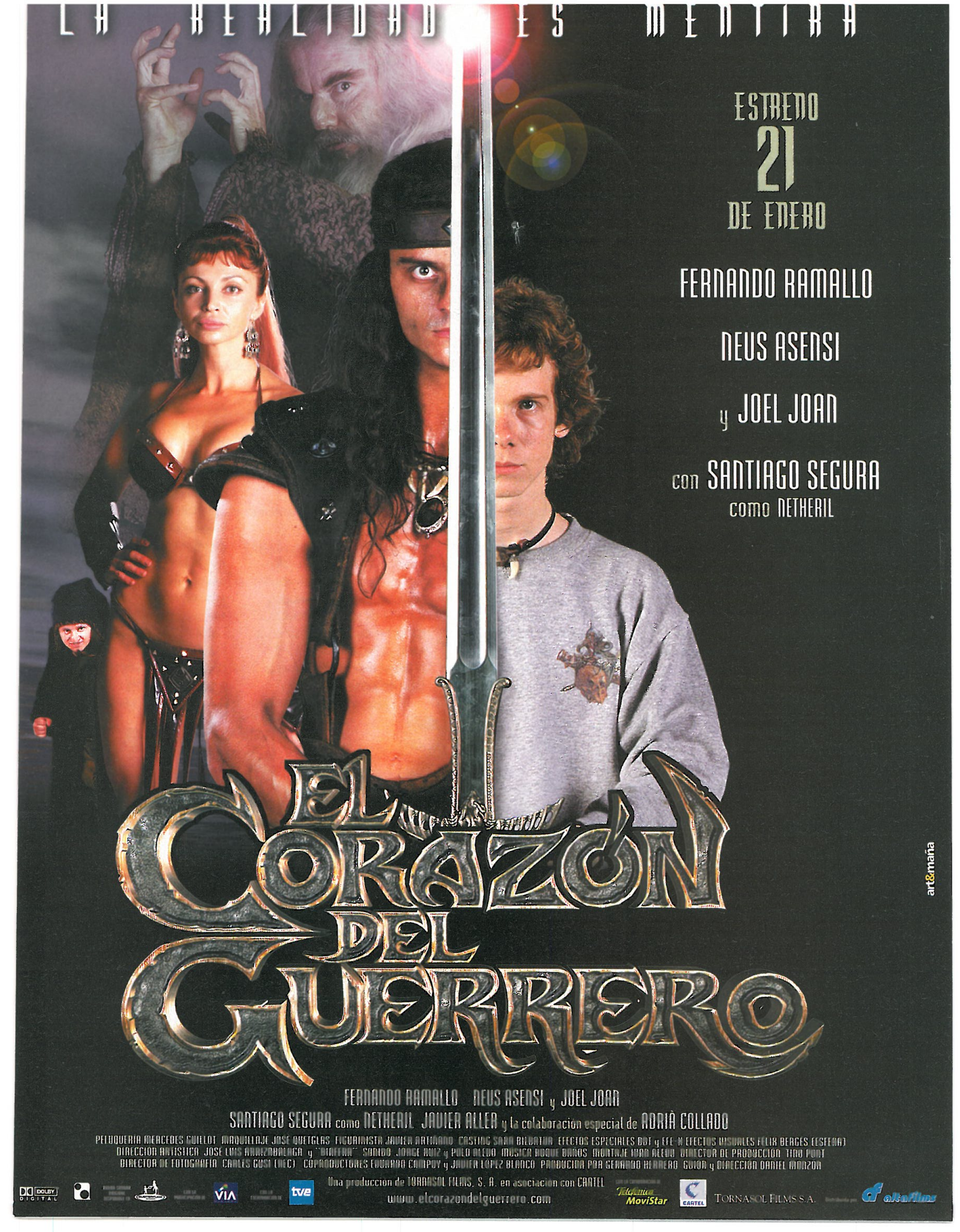
Diversión: 93

Más que diversión... emoción, miedo y tensión a tope. Puede resultar un poco corto, eso sí, pero el modo "randomize" permite que todas las partidas sean algo diferentes entre sí.

Opinión:

«Resident Evil 2» es una obra maestra, uno de los mejores juegos que se han realizado jamás. Su sensacional acabado gráfico, el apasionante argumento que sirve como hilo conductor y, sobre todo, la tensa atmósfera que envuelve toda la aventura conseguirán que te resulte imposible despegarte de la consola hasta que no hayas acabado el juego. Sólo dos detalles: esta versión llega casi con dos años de retraso con respecto a PlayStation y sin apenas novedades y, además, está sin traducir. Y un último aviso: su contenido gore hace que sea un juego sólo para adultos.

Valoración 94



LA REALIDAD ES MENTIRA
ESTRENO 21 DE ENERO
FERNANDO RAMALLO
NEUS ASENSI
y JOEL JOAN
con SANTIAGO SEGURA
como NETHERIL
art&maña
EL CORAZÓN DEL GUERRERO
FERNANDO RAMALLO NEUS ASENSI y JOEL JOAN
SANTIAGO SEGURA como NETHERIL JAVIER ALLER y la colaboración especial de ADRIÀ COLLADO
PELUQUERÍA MERCEDES GUILLOT MAQUILLAJE JOSÉ QUETGLAS FIGURINISTA JAVIER ARTIÑANO CASTING SARA BILBATUA EFECTOS ESPECIALES DDT y EFE-X EFECTOS VISUALES FÉLIX BERGÉS (ESFERA)
DIRECCIÓN ARTÍSTICA JOSÉ LUIS ARRIZABALAGA y "BIAFFRA" SONIDO JORGE RUIZ y POLO ALEDO MÚSICA ROQUE BAÑOS MONTAJE IVÁN ALEDO DIRECTOR DE PRODUCCIÓN TINO PONT
DIRECTOR DE FOTOGRAFÍA CARLES GUSI (AEC) COPRODUCTORES EDUARDO CAMPOY y JAVIER LÓPEZ BLANCO PRODUCIDA POR GERARDO HERRERO GUIÓN y DIRECCIÓN DANIEL MONZÓN
Una producción de TORNASOL FILMS, S. A. en asociación con CARTEL
www.elcorazondelguerrero.com
DOLBY DIGITAL
VIA
tve
Telefónica MoviStar
CARTEL
TORNASOL FILMS S.A.
altafilms

La saga «NBA Jam » se presenta en Dreamcast bajo un nuevo nombre pero con todo el espectáculo y la diversión de siempre. Esta vez, además, trae el mismo nivel gráfico de la recreativa.

Espectáculo en estado puro



Dreamcast empieza a marcar diferencias, y este juego es un perfecto ejemplo de lo mucho que puede dar de sí esta consola. Jamás se habían visto en un soporte doméstico unos jugadores tan grandes, tan bien definidos, cuyos rostros son calcados a los de los jugadores reales y que se mueven a la perfección. Una pasada gráfica que le viene que ni al pelo a un juego como éste.

Porque «NBA Showtime» es puro espectáculo, un juego de baloncesto pensado únicamente para divertir y deleitar con sus asombrosas imágenes.

Midway recupera en este título el espíritu de la saga «NBA Jam» con partidos de dos contra dos en los que todo vale, desde atizar al contrario para arrebatarle el balón hasta realizar mates estratosféricos o jugadas imposibles a velocidad de vértigo. Con tan sólo tres botones se pueden hacer virguerías, participando en encuentros siempre emocionantes y muy reñidos.

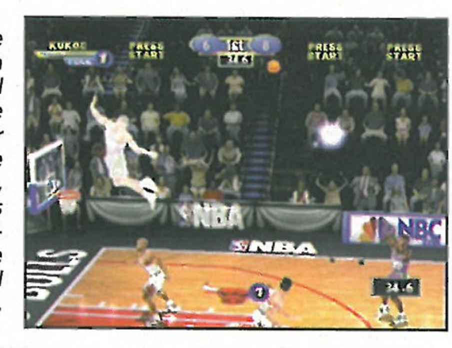
Pero, lógicamente, el juego alcanza su máximo esplendor si participamos cuatro amigos manejando cada uno a un jugador, ya que jugando en solitario la máquina juega un papel demasiado importante en los partidos manejando a los otros tres jugadores. Una diferencia que se ve incluso más acusada por la propia configuración del juego, ya que no se ha incluido ni un solo torneo, liga o cualquier opción dedicada a un único usuario, salvo la de intentar derrotar a todos los equipos o la de crear un jugador para mejorar al máximo sus características a base de jugar partidos.

Pero, amigos, a cuatro este juego es la bomba, una de esas joyas con las que te puedes tirar horas y horas jugando con tus colegas pasándotelo en grande.

Por supuesto, como ha sucedido en toda la saga, el juego está repleto de trucos, secretos y jugadores imposibles que habrá que descubrir y de un gran sentido del humor, todo ello con el único fin de elevar ese sentido del show del que habla el título. En fin, un juego ideal para quienes buscan la diversión más directa, sobre todo en compañía.

Manuel del Campo





A pesar de contar sólo con tres botones, el juego permite hacer virguerias de todo tipo, como estos "alley-hoops" que quitan el hipo.

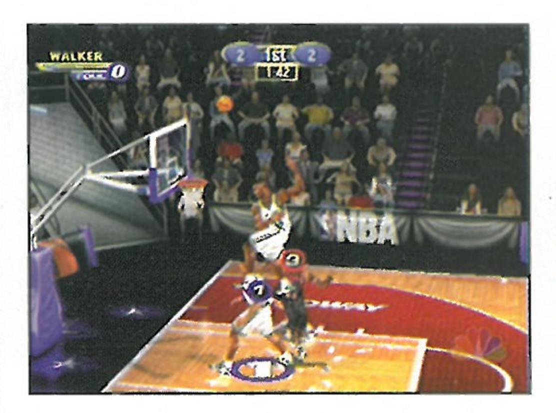


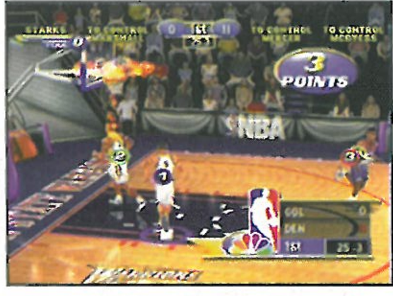
- Tipo: **Deportivo**
- Compañía: **Midway**
- Distribuidora: **Infogrames**
- Precio: **8.990 ptas.**
- Jugadores: **De 1 a 4**
- Idioma: **Inglés**

Jugadores de risa



El juego nos permite crear jugadores a nuestro gusto que, después, podremos mejorar a base de jugar partidos. Las posibilidades de este editor son prácticamente ilimitadas e incluso nos ofrece algunas opciones de lo más extravagantes... ¿Cuál de estas tres cabezas os gusta más?





Cuando un jugador se "calienta" entra en modo "on fire" y resulta imparable.

Este PECULIAR juego de baloncesto apuesta por el ESPECTÁCULO y la DIVERSIÓN sin obstáculos.





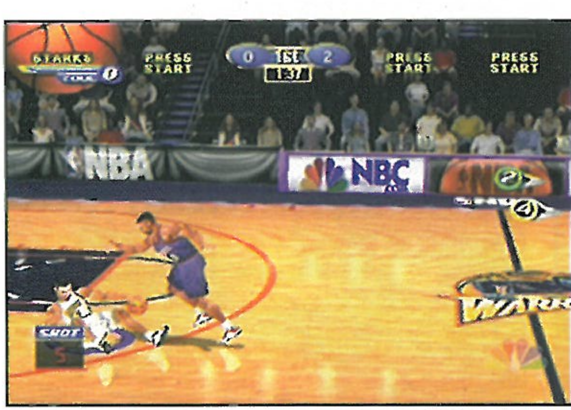
De momento, este es el único juego de baloncesto disponible. En breve Sega editará su NBA 2000, que también tiene una pinta excelente.



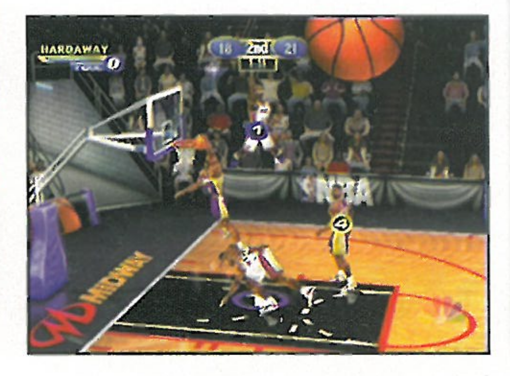
Las jugadas más brillantes tendrán su consiguiente repetición, siempre haciendo uso de las cámaras más vistosas.



El juego incluye a los jugadores más carismáticos de la NBA, con su particulares características técnicas y habilidades.



En los partidos vale todo, incluso atizar a los contrarios para robarles el balón. Imaginaos lo que es con cuatro jugadores...



Gráficos: 92

Fantásticos. Todos los elementos son impresionantes, con especial mención para el diseño de los jugadores, a quienes se puede identificar por sus rostros.

Sonido: 89

Acorde con el estilo del juego. Los comentarios, aunque están en inglés, son muy divertidos y los efectos de sonido son excelentes.

Jugabilidad: 93

Es el segundo nombre de este juego. El control resulta una delicia y con tan sólo tres botones se pueden hacer auténticas virguerías.

Diversión: 89

A cuatro jugadores es casi insuperable, una auténtica pasada. Pero el juego ha quedado algo descompensado para jugar en solitario. De hecho casi podemos decir que este título está pensado expresamente para jugar en compañía.

Opinión:

«NBA Showtime» está pensado única y exclusivamente para divertir, y en este sentido hay que quitarse el sombrero, aunque repito que es un título pensado para ser jugado por varios amigos.
Técnicamente está a la altura de lo que todos esperamos de Dreamcast, es decir, posee una calidad muy elevada, y como espectáculo es realmente genial.
Lástima que para un solo jugador no hayan incluido más posibilidades, porque en ese sentido queda algo descompensado.

Valoración 90

La lucha según Square

EHRGEIZ

Cloud, Sephiroth, Tifa y algunos más han dejado momentáneamente las aventuras de «Final Fantasy» para meterse en el último juego de lucha para PlayStation. Un compacto que ofrece modos de juego para todos los gustos.

Squaresoft se ha convertido por méritos propios en una de las compañías más fuertes en cuanto a la producción de títulos para PlayStation. Con una impresionante trayectoria en el campo de los juegos de rol -que incluye los ocho títulos de la serie «Final Fantasy» y los dos «Parasite Eve»- ahora se atreven con un juego de lucha nada convencional, en el que han conseguido plasmar el buen hacer a que nos tienen acostumbrados.

Lejos de limitarse a un campo de batalla de un sólo plano, los luchadores de «Ehrgeiz» miden sus fuerzas en unos escenarios 3D de varios pisos -en algunos casos, con elementos en movimiento- que permiten la ejecución de golpes mucho más elaborados de lo habitual.

Además de los conocidos combos, llaves, magias, y golpes especiales, cada guerrero puede utilizar las circunstancias del terreno para su provecho, y de ese modo, ejecutar golpes más fuertes rebotando contra la pared o saltando desde el piso superior. Por si eso no fuera suficiente, también cuentan con una segunda barra de energía para ataques especiales -casi siempre con armas, que se acaban si la barra se agota-, lo que termina por complicar bastante el control de nuestros luchadores.

NO SÓLO HAY LUCHA

Sin embargo, tratándose de Square, un juego de lucha tan "sencillo" nos sabía a poco, y conscientes de ello, nos han preparado unas cuantas sorpresas que multiplican las horas de duración de este compacto.

Minijuegos para todos los gustos -desde carreras alrededor de un escenario, hasta complicados puzzles tipo "versus", pasando por los típicos "machacabotones"-, luchadores ocultos, elaboradas CG´s de presentación y finales para cada guerrero, y un plantel de contendientes entre los que podemos encontrar unas cuantas caras famosas de «Final Fantasy VII», ponen la guinda a este compacto.

Pero aún hay más, porque «Ehrgeiz» cuenta también con un interesante juego de rol en 3D -protagonizado por una pareja de luchadores del modo normal -en el que ninguna partida será igual a la anterior, debido a que cuenta con un sistema que baraja las estancias y las recoloca en cada nivel cada vez que comenzamos-, y que es buena muestra de lo que son capaces de hacer estos chicos en su terreno. Vamos que este compacto tiene una oferta variada para mantener entretenidos a diferente tipos de jugadores.

Eso sí, quizá como juego de lucha no resulte tan jugable ni innovador como esperábamos, y se note demasiado el retraso que ha sufrido desde su aparición en Japón. Una lástima, aunque más vale tarde que nunca, sobre todo si se trata de disfrutar de un juego tan original como éste.

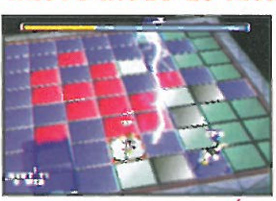
David Martínez





Tipo: **Lucha/RPG**
Compañía: **SquareSoft**
Distribuidora: **Sony**
Precio: **7.990 ptas.**
Jugadores: **1 ó 2**
Idioma: **Inglés**

Un nuevo modo de luchar






Uno de los puntos fuertes de «Ehrgeiz» es la posibilidad de participar en 5 minijuegos -uno de ellos oculto- con nuestros luchadores. Puzzles, carreras en las que todo vale, y combates de resistencia. Aquí hay juegos para todos.



Todos los luchadores pueden transformarse o utilizar algún arma especial durante el combate, aunque limitados por una segunda barra de energía que se agota con el uso.

El Juego de Rol y la gran cantidad de modos y MINIJUEGOS disponibles añaden interés a un compacto que, como juego de lucha, ha quedado algo DESFASADO.





Un potente zoom ayuda a que la acción quede en pantalla en todo momento.





Gráficos: 83

El magnífico trabajo de escenarios y personajes contrasta con la brusquedad y lentitud del algunos movimientos. En cuanto a las CGs, de lo mejorcito, dignas de Square.

Sonido: 77

Melodías flojas y escasas "adornadas" por unos efectos de sonido resultones. A destacar algunas composiciones de «FF VII» que reaparecen en «Ehrgeiz».

Jugabilidad: 80

Aunque utiliza solamente dos botones de ataque, el entorno tridimensional hace que la ejecución de algunos combos y llaves se haga confusa.

Diversión: 81

Los minijuegos y el RPG alargan la vida de un juego de lucha que, por sí solo resulta entretenido, aunque al principio pueda parecer frustrante.

Opinión:

El retraso sufrido desde su lanzamiento ha convertido a «Ehrgeiz» en un juego algo "anticuado". Los protagonistas han perdido gancho, las novedades en cuanto a escenarios y estilo de lucha se han visto superadas, y técnicamente tampoco es una maravilla. Sin embargo, no por ello se trata de un mal juego, muy al contrario, los amantes de la lucha sabrán apreciar este planteamiento y la cantidad de minijuegos y personajes ocultos -hasta 6- que esconde el compacto. Las posibilidades que ofrecen sus escenarios 3D y el combate con armas, son otros alicientes.

Valoración 81

Alternativas: *«Tekken 3» y «Rival Schools» ofrecen mejores combates tridimensionales con esta variedad de juegos y bonus. Eso sí, «Ehrgeiz» mantiene un estilo diferente.*



Cloud contra Sephiroth... y ahora no podemos invocar. También Tifa, Vincent y Yuffie de «FFVII» aparecen en «Ehrgeiz».

Y también un juego de rol






Dos personajes a elegir, un montón de armas, hechizos y objetos, y unas mazmorras que cambian de colocación con cada partida, son los alicientes del action-rpg que acompaña a «Ehrgeiz».

Tipo: **Deportivo**
Compañía: **Fox/Activision**
Distribuidora: **Proein**
Precio: **8.990 ptas.**
Jugadores: **De 1 a 8**
Idioma: **Inglés**

Goles helados

NHL CHAMPIONSHIP 2000

La recién estrenada división deportiva de FOX ha dado a luz a un nuevo título, un juego basado en la NHL americana que nos ha dejado un muy agradable sabor de boca.

La verdad es que uno ya está acostumbrado a encontrarse cada año con juegos que forman parte de las típicas sagas deportivas de periodicidad anual, que independientemente de su calidad se limitan en cada entrega a mejorar algún que otro aspecto técnico para justificar la colocación del nuevo año junto al nombre del juego, a modo de actualización.

No ocurre así con «NHL Championship 2000», pues es el primer exponente de esta modalidad que llega de la mano de Fox Sports, quien, por cierto, ha realizado un trabajo excelente.

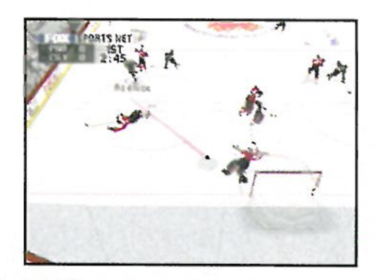
Para empezar, técnicamente el juego es excelente, con un aspecto gráfico realmente atractivo en lo concerniente a los jugadores (de los más realistas que hemos visto nunca en PlayStation), y continuando con una gran cantidad de efectos de sonido que ambientan a la perfección los partidos, siempre amenizados por un animado comentarista norteamericano (vamos, que habla en inglés).

También cuenta con la virtud de poder activar o desactivar las reglas y otras opciones a nuestro gusto (algo de agradecer teniendo en cuenta el desconocimiento general por nuestra parte de la mayoría de ellas), lo que nos permite configurar el juego de un modo más o menos realista según nos convenga. La velocidad de juego es correcta, y el control bastante sencillo, con lo que participar en cualquiera de las competiciones disponibles (partidos sencillos, temporada, torneos, etc.) se convierte en una experiencia muy entretenida.

Como siempre, el problema de los juegos de NHL es la escasa popularidad de este deporte en nuestro país, pero obviando este hecho tenemos un excelente simulador, con equipos y plantillas reales, una jugabilidad a prueba de fuego (nunca mejor dicho) y una capacidad para divertir fuera de toda duda.



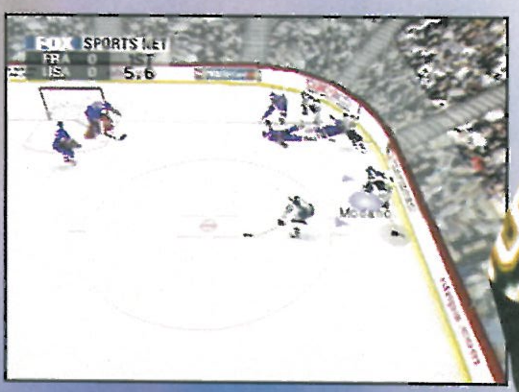
El diseño de los jugadores es muy bueno, y las animaciones son bastante suaves.



El control se inclina más por el de un simulador realista, aunque no es difícil de jugar.







Al igual que sucede en los partidos reales, el juego también incluirá las clásicas tanganas entre los jugadores.

Gráficos:	89
Sonido:	83
Jugabilidad:	85
Diversión:	86

Opinión:

FOX Sports nos ha dado una agradable sorpresa con su estreno en el mundo del hockey sobre hielo. «NHL Championship 2000» cuenta con un apartado gráfico envidiable y con un control realista pero asequible, lo que le convierte en un juego de calidad y muy divertido.

Valoración 86

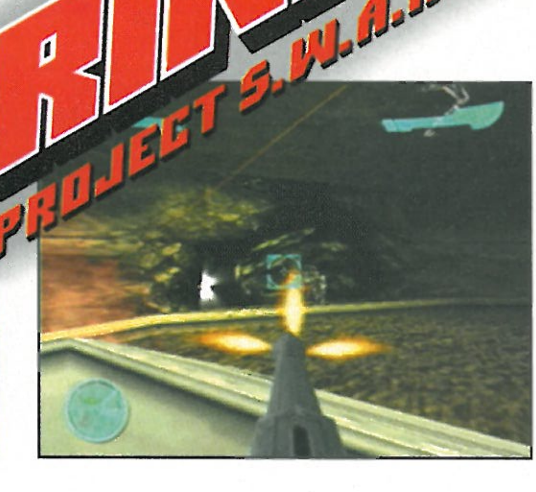


BIENVENIDO AL INFIERNO.
namco
ACE COMBAT 3 electrosphere
PlayStation
COMBATES AÉREOS, REABASTECIMIENTOS
EN VUELO, PERSECUCIONES A LA VELOCIDAD DEL SONIDO,
ATAQUES ANTIAÉREOS Y UN MONTÓN DE MISIONES TEMERARIAS.
ACE COMBAT 3. ASÍ ES EL CIELO. TE LO MERECES.
PlayStation
Todo el PODER en tus MANOS
www.playstation-europe.com
neGcon
1 Jugador
Tarjeta de Memoria 1 bloque
Función vibratoria compatible
DUAL SHOCK
Asistencia técnica 902 102 102. Información sobre juegos POWERLINE 906 333 888*
*Tarifa normal: 60 ptas/minuto + IVA (Lunes a Viernes de 8:00 a 20:00 h). Tarifa reducida: 49 ptas/minuto + IVA (resto de horario + festivos de ámbito nacional).
LA PIRATERIA MATA A TUS HEROES.

... y contra "Armorines", mueren y desaparecen

Una oleada de insectos gigantes nos atacan desde el espacio. Pero esta vez estamos preparados: contamos con Armorines, un cuerpo de élite entrenado para superar situaciones extremas y salvar a la humanidad.





Desde que cargamos por primera vez el cartucho de «Armorines», el aroma «Turok» lo invade todo. De nuevo Acclaim nos sumerge en un "shoot ´em up" subjetivo en el que no todo es disparar: Interruptores, diferentes misiones, niveles ocultos y unos enormes escenarios que alternan oscurísimos pasillos con grandes niveles a cielo abierto, bombardean nuestros sentidos en un cartucho que rebosa acción por los cuatro costados.

Pero no sólo en el apartado técnico -se han utilizado las mismas herramientas- o en el control podemos encontrar similitudes con el mítico «Turok», sino que muchos niveles nos recuerdan los visitados en compañía del cazador de dinosaurios más famoso de la historia.

Si esto es así ¿por qué entonces un cartucho protagonizado por estos marines espaciales? La respuesta es sencilla, los arácnidos que pueblan cada uno de los niveles de «Armorines» (que tienen un aspecto similar a los de la película "Starship Troopers") son los enemigos más inteligentes, despiadados y terroríficos que hemos visto en cualquier juego.

Su modo de ataque -casi siempre por sorpresa- sus aterradores gritos, y la velocidad e IA con que se despliegan para el combate, se convierten en el centro de atención de todo el cartucho.

CUANTOS MÁS, MEJOR.

Pero no creáis que sus virtudes acaban aquí. A la longitud y complicación de la aventura, tenemos que unirle la posibilidad de jugar en modo cooperativo a pantalla partida (respetando exactamente las mismas misiones que para un jugador), y por supuesto las típicas opciones multijugador que soportan hasta 4 soldados simultáneos, algo que resulta tan interesante como el propio juego.

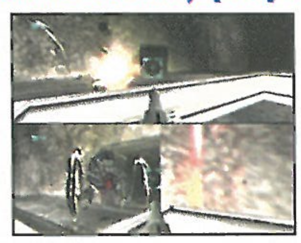
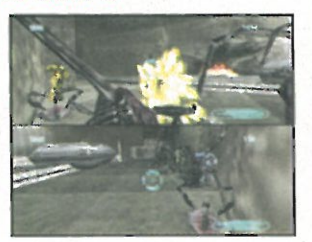
Además, el desarrollo de los niveles se ha variado hasta el punto de permitir que algunas partes se lleven a cabo a bordo de vehículos futuristas, bajo el agua o en entornos espaciales, ➤





- Tipo: **Shoot'em up subjetivo**
- Compañía: **Acclaim**
- Distribuidora: **Acclaim**
- Precio: **9.490 ptas.**
- Jugadores: **De 1 a 4**
- Idioma: **Inglés**

Pasa tú delante, que yo te cubro

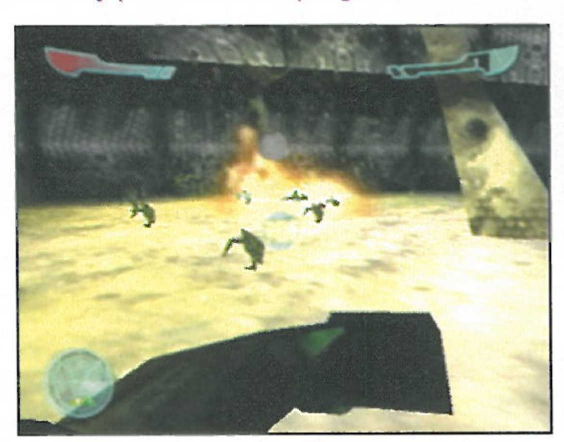



Uno de los mayores atractivos del cartucho de Acclaim es la posibilidad de enfrentarse en compañía a los bichos en el modo historia. En el juego cooperativo, tanto los escenarios como los enemigos serán exactamente los mismos que encontremos cuando juguemos sólos, aunque ahora nos durarán un poco menos.

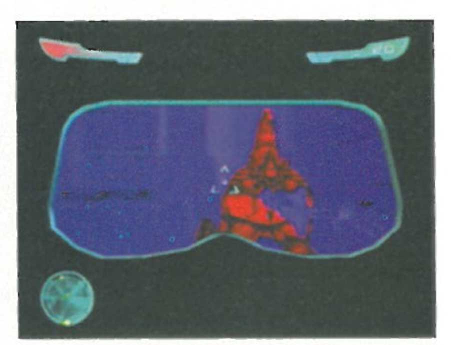


Los ataques en grupo son las situaciones más difíciles en combate. Reza todo lo que sepas mientras corres y apuntas, o no durarás mucho frente a estos arácnidos gigantes.

Alternativas: *Muchas y muy buenas, a saber: «Turok 2», «Quake II», «Goldeneye»... pero tened en cuenta que este «Armorines» es excelente y que es un shoot'em up de gran calidad.*





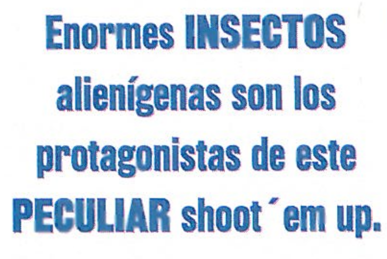


Nuestro marine espacial cuenta con un nutrido arsenal que incluye láser, minas de tierra e incluso armas arrancadas a los bichos. Una pasada.

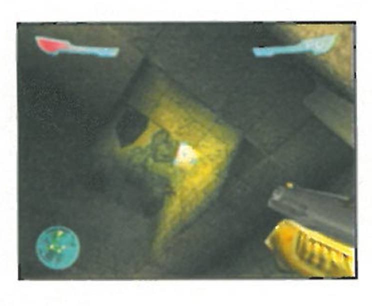






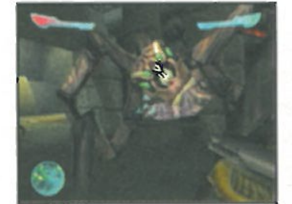


Enormes INSECTOS alienígenas son los protagonistas de este PECULIAR shoot´em up.





Conoce a tu enemigo





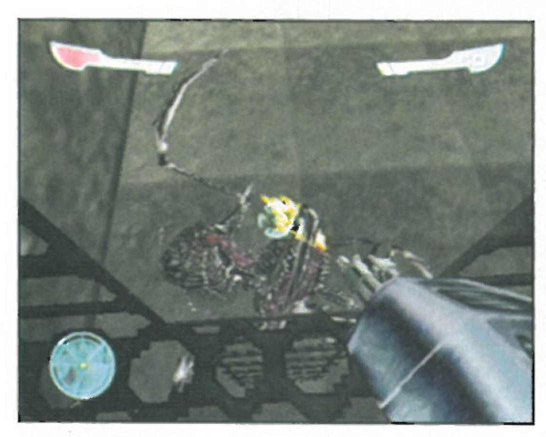


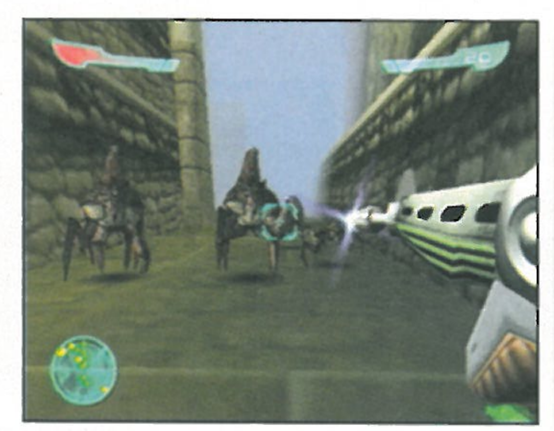

Mira con detenimiento estas pantallas y sentirás un escalofrío. Si el diseño de estos bichos te impresiona, imagínatelos en movimiento... y en cantidades industriales. Entre reinas, cerebros, guardias y soldados, su número y variedad abruman.


Si los arácnidos ponen los pelos de punta, esperad a ver la reina. Grandes y letales, son nuestros peores enemigos.


La ambientación de cada escenario es tan aterradora como los insectos: los cadáveres están por todas partes...

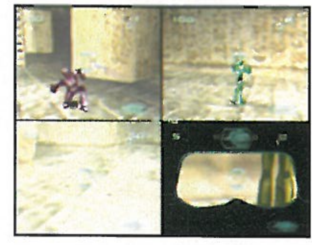






El MAGISTRAL modo cooperativo para 2 jugadores permite aniquilar los bichos de cada escenario en COMPAÑÍA.

Y por supuesto, Deathmatch





Indiscutiblemente, el "todos contra todos" resulta el modo más divertido de jugar a un "shoot 'em up", aunque también estarán disponibles los modos de combate por equipos, y la conocida "guerra de banderas".



con lo que el cartucho gana en espectacularidad y diversión.

Sólo hay un aspecto en el que «Armorines» nos ha resultado un pelín fallido, y es en el hecho de que no ha conseguido meternos de lleno en la historia, ya que nuestra labor se limita a cumplir una serie de misiones "friendo" a cuanto insecto se cruce en nuestro camino. Dicho argumento posee cierta complejidad y nos habla de una invasión secreta que la mayor parte de la humanidad desconoce gracias a las inteligentes maniobras de los insectos alienígenas, historia en la que intervienen algunos personajes secundarios y localizaciones famosas, pero que nos ha dejado un tanto fríos. Vamos, que si «Armorines» hubiera conseguido una mayor personalidad estaríamos ante uno de los títulos más fuertes del género.

Aún así, se trata de un muy buen juego, que asegura acción por mucho tiempo, y cuyo fundamental atractivo radica en su ambientación futurista y, por supuesto, en los aterradores adversarios a los que deberemos enfrentarnos.

David Martínez

Gráficos: 89

Los escenarios son variados y están muy bien realizados, aunque son demasiado oscuros. En cuanto al diseño de los enemigos: realmente impresionante. Una lástima que la "dichosa" niebla cubra el horizonte.

Sonido: 80

En el apartado sonoro contrastan unos correctos efectos de sonido con unas melodías sosas, que terminan por hacerse repetitivas.

Jugabilidad: 86

La lentitud de respuesta en la recarga y alguna brusquedad en saltos y carreras empañan ligeramente una gran jugabilidad.

Diversión: 91

La considerable dificultad y la gran variedad de enemigos y situaciones hacen que el modo historia resulte entretenidísimo. Las partidas en el modo cooperativo son aún más absorbentes, y con 4 jugadores, la diversión se dispara.

Opinión:

Los bichos han resultado ser unos protagonistas excelentes para el último shoot'em up de Acclaim. Su aterradora apariencia, su gran inteligencia artificial y la gran cantidad de especies son de lo mejorcito que hemos podido disfrutar en esta consola, y si a ello le unimos variedad de escenarios y posibilidades multijugador, obtenemos un excelente shoot'em up subjetivo.
Eso sí, quizás le falte algo de carácter a este «Armorines» para convertirse en un "imprescindible", pero es que la competencia en este género en N64 es tan feroz...

Valoración 89

NUEVO



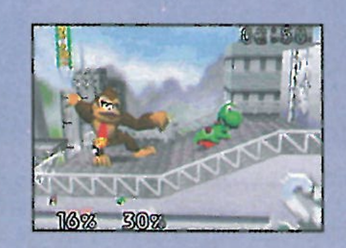
EL JUEGO EN EL QUE TUS PERSONAJES FAVORITOS, LUCHAN.

Por fin vas a ver luchar a tus personajes favoritos de Nintendo entre ellos. Elige un personaje y prepárate para la pelea. Ya ha llegado el juego de lucha más divertido de todos los tiempos. Super Smash Bros., hasta 4 jugadores. Ante cualquier golpe, consulta con el médico de turno.











www.nintendo.es

Oro por fuera, rojo por dentro

Ed Boon y John Tobias son los dos responsables de una de las sagas de lucha más polémicas y cruentas de la historia de los videojuegos, toda una leyenda viva que comienza sus andadas en la 128 bits de Sega con esta nueva entrega.

La aparición de una versión "Gold" de «Mortal Kombat» para una máquina como Dreamcast hacía prever grandes cambios: un gran plantel de luchadores, gráficos espectaculares, nuevos movimientos y fatalities... en fin, una revolución digna de la coletilla que lleva el título del juego. Sin embargo, dicha revolución no ha llegado, al menos de forma estricta.

Bien es cierto que esta entrega cuenta con los mejores gráficos de toda la saga, con espectaculares escenarios en 3D, 3.000 polígonos en cada uno de los 20 luchadores (que, por cierto, son los 15 personajes de «MK4» más otros 5 de anteriores versiones), vídeos con gráficos renderizados... Sin embargo, también aparecen algunos incomprensibles fallos gráficos, como un molesto clipping o ciertos problemas de visibilidad por la incorrecta colocación de la cámara durante algunos golpes especiales que empañan ligeramente el resultado final.

También se esperaba alguna novedad en los movimientos y fatalities, pero no ha llegado. Los personajes continúan con los mismos golpes y magias de siempre, y sigue siendo posible acabar con los enemigos de forma simple, por ejemplo, pulsando repetidamente el botón de puñetazo.

En cuanto a los polémicos fatalities, cada personaje cuenta con los 2 habituales, aunque eso sí, la resolución con la que trabaja Dreamcast hará que se os pongan los pelos de punta al ver con todo detalle los "trabajos de casquería" que son capaces de realizar Sub-zero y compañía.

Es posible que a los incondicionales de la saga les baste con ver una nueva versión ligeramente mejorada y con todos los elementos clásicos que hacen de «MK» un juego siempre atractivo, pero, sinceramente, esperábamos algo más de una nueva entrega en una consola que ofrece tantas posibilidades como Dreamcast.

Roberto Ajenjo



Los golpes especiales y magias no son especialmente numerosos, pero sí son bastante sencillos de realizar. Además, sus efectos sueles ser devastadores, como podéis ver en la imagen...

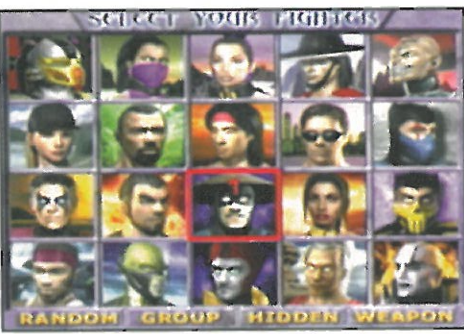


Cada luchador dispone de un arma que puede sacar en cualquier momento del combate mediante una combinación de botones, aunque la perderá en caso de recibir un golpe.

Tipo: **Lucha**
Compañía: **Midway**
Distribuidora: **Infogrames**
Precio: **8.990 ptas.**
Jugadores: **1 ó 2**
Idioma: **Inglés**



La versión de Dreamcast ha acabado por fin con los tortuosos finales que nos obligaban a leer largos textos con la historia de cada personaje. Estos han sido sustituidos por unos atractivos vídeos renderizados, mucho más apropiados para un juego de lucha tan espectacular.



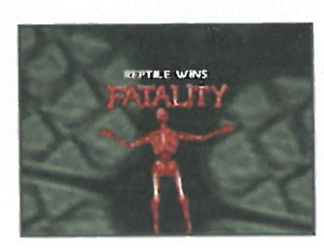
La lista de luchadores es muy extensa: veinte desde el principio, más varios ocultos.



Más realistas que nunca









Los fatalities, que se realizan como "toque final" a un enemigo, resultan ahora más sangrientos y espeluznantes que nunca. Cada jugador puede realizar dos (son un poco complicadillos), y lo cierto es que no se cortan un pelo a la hora de desmembrar, chamuscar, y hacer todo tipo de barbaridades al infeliz que tenga la mala suerte de caer en sus manos. Ya sabéis, no recomendado para los más pequeños.



Existen hasta 5 modos de juego, en cada uno de los cuales pueden participar 1 ó 2 jugadores.









Alternativas: *Sin duda, el señor del género, tanto por calidad técnica como por opciones, personajes y modos de juego, es el incomparable «Soul Calibur». Otros, como «Virtua Fighter 3tb», son más jugables, aunque «Mortal Kombat Gold» tiene la baza de su estilo "gore".*

Gráficos: 80

Ninguna versión de «Mortal Kombat» había mostrado tal resolución hasta el momento (los fatalities son para poner los pelos de punta), pero la aparición de determinados fallos gráficos descienden bastante la nota.

Sonido: 81

El catálogo de músicas y sonidos es apropiado, y aunque algunos efectos podían ser más reales, en general el nivel es bueno.

Jugabilidad: 82

Los golpes y magias son sencillos de aprender y realizar, y los combates son lo bastante ágiles como para entretener aún sin conocer los golpes especiales.

Diversión: 79

Los buenos ratos están garantizados por el alto número de modos y personajes, pero es que es todo tan parecido a los anteriores...

Opinión:

Si obviamos el lógico aumento en la calidad gráfica (a pesar de los fallos), que ha convertido a esta versión en la mejor de la saga en este aspecto, estamos ante una entrega que no presenta ninguna novedad destacable. Jugar a «Mortal Kombat Gold» en Dreamcast es jugarlo en PS, N64, e incluso en Megadrive o Super Nintendo. Es posible que los seguidores de esta saga tan peculiar lo prefieran así, pero parece más razonable exigir que, con el paso del tiempo, un juego evolucione, nos sorprenda, y éste, desde luego, no lo hace.

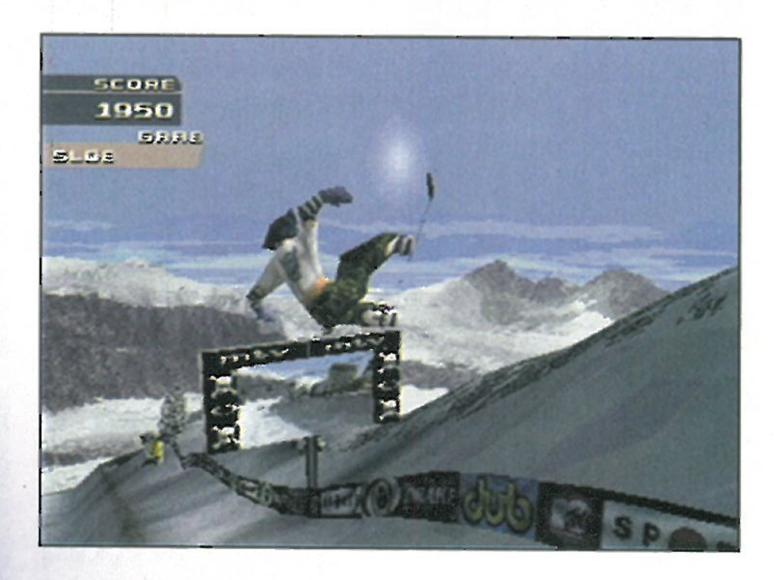


Valoración 80

MTV SNOWBOARDING

Nieve al rojo vivo

Después de los excesos navideños, de tanto turrón y tantos mazapanes, nunca viene mal hacer un poco de ejercicio para rebajar los recién estrenados michelines. ¿Y qué mejor deporte para estas fechas que coger una tabla de snowboard y lanzarnos montaña abajo?



Los amantes de este deporte estarán frotándose las manos este mes, gracias a la aparición tanto de la cuarta parte de «Coolboarders» como de este «MTV Snowboarding», creado por THQ.

«MTV Snowboarding» cuenta con un apartado gráfico muy bueno, con una correcta sensación de velocidad, y unos escenarios bastante bien diseñados y que destacan sobre todo por su extraordinaria amplitud, la cual nos permite "explorar" realmente la montaña mientras descendemos y escoger el recorrido exacto que queremos realizar. En este sentido, este juego es de lo mejor que actualmente puede encontrarse para Playstation.

Hay a nuestra disposición 6 personajes con un diseño bastante realista, aunque no se puede decir que su tamaño sea precisamente grande, más bien al contrario. Eso sí, están perfectamente animados, y todas sus acrobacias son de lo más espectaculares.

Los modos de juego son 5 (aunque no todos están disponibles al principio): calificación, campeonato, crear una pista propia, 2 jugadores, y el entrenamiento. Al principio sólo podremos entrenar y jugar la calificación, y una vez hayamos conseguido los puntos mínimos, se nos irán abriendo el resto de modos.

APRENDIZAJE PROGRESIVO

En cuanto al control, recuerda en cierto modo al de los actuales «Coolboarders», aunque presenta algunas diferencias que transmiten una sensación bastante diferente al jugarlo.

Las primeras partidas pueden resultar algo frustrantes, y los personajes parecen empeñarse en resistirse a realizar las acrobacias que les ordenamos. Sin embargo, una vez asimilado el sistema, el cual nos obliga a usar botones de todas las zonas del pad (los 4 normales, más los frontales y el direccional), todo resulta mucho más sencillo.

Realizar los movimientos más espectaculares seguirá resultando complicado (como debe ser), pero a partir de ese momento empezaremos a conseguir puntos de verdad, a ganar pruebas, activar modos de juego y a sacar el máximo jugo a la capacidad de diversión de este juego, que no es poca.

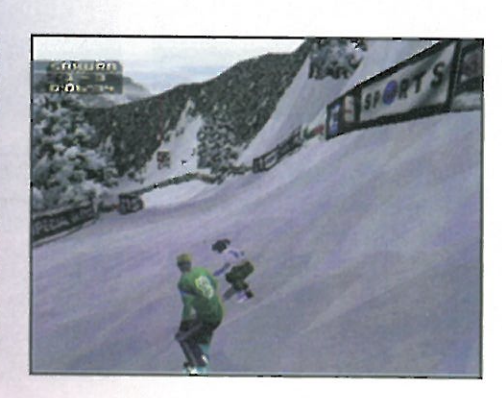
Aunque «MTV Snowboarding» no cuente con el respaldo de toda una saga, nos encontramos ante un muy buen título, que supera a «Coolboarders 4» en aspectos como los gráficos, el sonido y, dependiendo de tus gustos, incluso la jugabilidad.

Es posible que esta modalidad pueda dar aún más de sí, pero es éste un juego de gran calidad y que gustará sin duda a los aficionados a los deportes de nieve.

Roberto Ajenjo



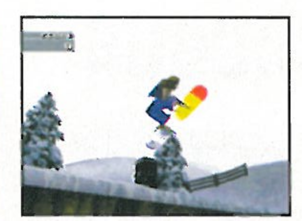




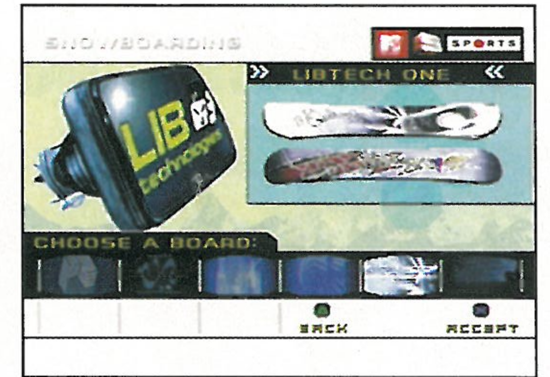
Tipo: **Deportivo**
Compañía: **THQ**
Distribuidora: **Proein**
Precio: **8.990 ptas.**
Jugadores: **1 ó 2**
Idioma: **Inglés**

Piruetas bajo cero





Una vez asimilado el control utilizado para realizar las acrobacias, seremos capaces de realizar múltiples saltos, combinando y encadenando los movimientos. De esta manera es como se alcanzan las mayores puntuaciones en las pruebas.



La típica elección de tabla se realiza en esta pantalla. Existen varios tipos, y cada uno es más apropiado para una prueba en particular (en función de sus características se alcanzará más velocidad, o se conseguirá un mejor control).

El CANAL MUSICAL MTV apadrina este ENTRETENIDO juego de snowboarding.





Los saltos más espectaculares requieren muchas pulsaciones, pero son los que nos otorgan más puntos.

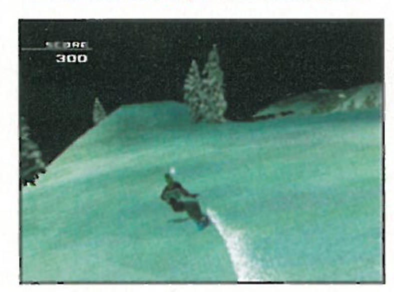


La opción para crear una pista personalizada nos permite colocar rampas, obstáculos, etc., pero por desgracia no es posible modificar el trazado de la montaña.



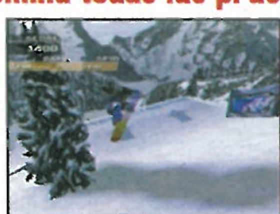
Alternativas:

Este mes aparece la cuarta parte de «Coolboarders», pero a nosotros nos gusta un poco más este «MTV». La alternativa más "equilibrada" es «Coolboarders 2», que está en Platinum.



La sensación de velocidad es uno de los puntos fuertes del juego, rivalizando incluso con algunos juegos de coches.

Domina todas las pruebas





Big Air Contest: Descendemos en línea recta para coger la máxima velocidad posible y afrontar varios súper-saltos. Cuantas más acrobacias seguidas hagamos en cada uno, más puntos.

Half Pipe: El conocido "medio-tubo", en el que usamos las paredes para tomar impulso y realizar una tras otra todas las acrobacias que podamos. Se precisa mucha concentración y dominio de la técnica.





Mountain X: Un descenso a toda velocidad en el que no importan las acrobacias, sino el tiempo que tardemos en llegar al final. Tomarás ventaja si exploras la montaña en busca de atajos.

Slopestyle: Un largo descenso en el que se puntuarán nuestras acrobacias en los saltos que realicemos aprovechando las rampas y obstáculos que encontremos en el camino.

Gráficos: 85

Excelente sensación de velocidad y muy buena suavidad en las texturas de las pistas, sólo empañadas por un ligero "popping". Los personajes tienen un gran diseño, una gran animación... y un pequeño tamaño.

Sonido: 87

Un montón de temas de música cañera de soberbia calidad nos acompañan durante las pruebas, como no podría ser menos tratándose de un juego que lleva en el título el nombre del canal musical MTV.

Jugabilidad: 81

Al principio da la impresión de ser un poco complicado, pero con el tiempo acaba uno por acostumbrarse y resulta más intuitivo. De cualquier modo, se echan en falta más movimientos.

Diversión: 83

Lo dicho: una vez se le coge el tranquillo puede llegar a gustar bastante, pues además tiene pistas y modos de juego suficientes. No es tan famoso como los «Coolboarders», pero es una escelente alternativa.

Opinión:

Para poder calificar de "buen trabajo" a un juego, éste debe contar con dos cualidades fundamentales: un nivel técnico aceptable y una buena capacidad de diversión. «MTV Snowboarding» cumple ambas premisas con nota, aunque su calidad técnica (buenos gráficos, escenarios amplísimos, música de sobrada calidad...) queda un poco por encima del apartado de la diversión.

Valoración 84

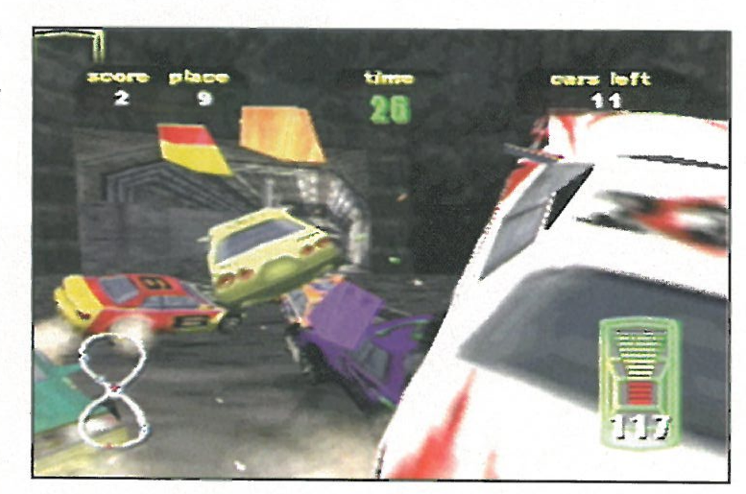
Coches de choque

Destruction Derby 64

Mucho tiempo después de su aparición en PlayStation, THQ ha decidido editar en N64 un peculiar juego de coches que en su momento resultó rompedor (nunca mejor dicho) por su originalidad y diversión.

La propuesta de este juego no puede ser más atractiva: utilizar los vehículos para "hacer el cabra", chocar contra los contrarios hasta que nuestro bólido se caiga a trozos. Dicho así puede resultar una locura, pero en la práctica resulta un juego muy divertido y que se aleja de los juegos de coches convencionales.

Básicamente, la mecánica consiste en participar en diferentes carreras en las que conseguimos puntos colisionando con el resto de los vehículos, pero también atravesando los diferentes checkpoints e intentando permanecer en competición el mayor tiempo posible. La carrera termina cuando nuestro coche queda inutilizado (lo más usual) o cuando no llegamos a tiempo al siguiente checkpoint (muy mal hay que hacerlo).



Las puntuaciones de los choques pueden variar ostensiblemente dependiendo de la violencia de las colisiones y del daño que inflijamos a los contrarios, entre otras variables. También se añaden puntos si tenemos la suerte de dar el golpe de gracia a un rival. De esta forma, las carreras se presentan sumamente atractivas puesto que hay muchas formas de ganar, aunque también es verdad que la suerte juega un papel importante, puesto que los coches manejados por la máquina acumulan puntos sin que nosotros podamos hacer nada por evitarlo.

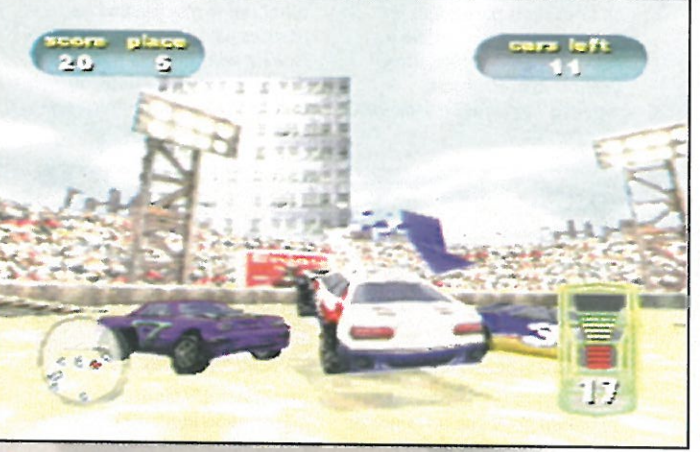
En definitiva, diversión pura y espectáculo asegurado gracias también a un más que notable trabajo técnico y a un control perfecto y muy sencillo. Un juego de coches diferente y alocado al que sólo se le puede achacar que no tenga un mayor número de opciones.

Manuel del Campo





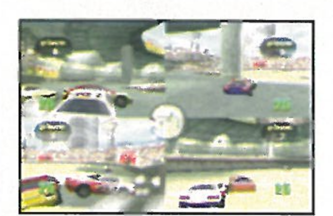
El juego ofrece un par de decenas de coches a elegir, no muy diferentes en diseño pero sí en prestaciones.



Además de los circuitos convencionales, también se incluyen diferentes "arenas" o ruedos, donde desaparecen los checkpoints y la competición se transforma en un "todos contra todos" genial.

Multiplayer





El modo de juego para dos, tres o cuatro jugadores presenta hasta cuatro modalidades distintas: la captura de bandera, pasar la bomba, todos contra todos y una similar al campeonato. Todas ellas son realmente divertidas y mantienen el espectáculo y la diversión de todo el juego.



Los coches no sólo se deshacen en pedazos, también pueden echar humo e incluso explotar.



El modo Time Trial se olvida de las colisiones y nos propone batir el record de los circuitos.



El juego ofrece un campeonato con cuatro categorías, que nos irán proporcionando nuevos coches y circuitos.



Alternativas: *No hay en N64 un juego de coches parecido, así que si te gusta su propuesta no dudes en hacerte con él. Como juegos de coches convencionales, ya sabéis que «World Driver» o «Roadsters» son de lo mejorcito.*

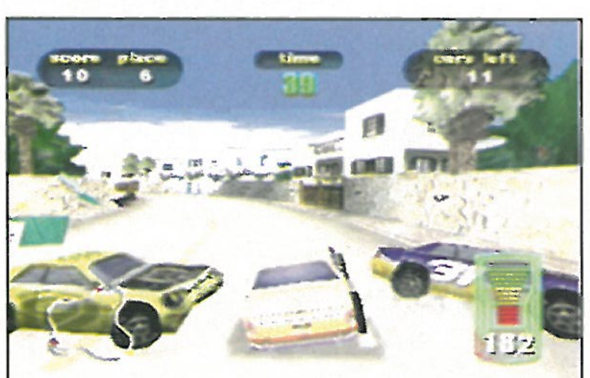








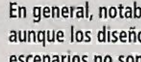
Nintendo 64 necesitaba un cartucho como éste, en el cual la VELOCIDAD y la ACCIÓN se reparten el PROTAGONISMO para dar como fruto un juego realmente DIVERTIDO.







Algunas colisiones son realmente espectaculares, con muchas piezas saltando por los aires.



Gráficos: 88

En general, notables, porque aunque los diseños de coches y escenarios no son para tirar cohetes, las colisiones, ver saltar piezas por los aires y la sensación de velocidad valen su peso en oro.

Sonido: 87

Los efectos de sonido son bastante buenos y las melodías tecno y voces de los comentaristas animan mucho el cotarro.

Jugabilidad: 90

Jugar es una verdadera delicia. Además de que el control es exquisito, no hay que ser muy hábil para chocar contra todo lo que se nos ponga por delante.

Diversión: 87

El juego en sí es enormemente divertido, pero podían haberse esmerado más con el modo campeonato. Aún así, las atractivas opciones multiplayer compensan el nivel general en este sentido.

Opinión:

Desde luego, este juego encaja perfectamente en el catálogo de N64, porque no había nada parecido, y porque su calidad es altísima. El juego proporciona diversión inmediata y engancha desde la primera partida, aunque también es verdad que le falta un mayor número de posibilidades y un campeonato más "currado" para que esa diversión se alargara mucho más tiempo. Aún así, el espectáculo que proporciona cada carrera y el buen modo multiplayer, son una garantía de longevidad aceptable.

Valoración 88

- Tipo: **Velocidad**
- Compañía: **SCEE**
- Distribuidora: **Sony**
- Precio: **7.990 ptas.**
- Jugadores: **1 ó 2**
- Idioma: **Castellano**

Vértigo en la nieve

CoolBoarders 4

La tercera entrega de este famoso juego de snowboard supuso un gran cambio con respecto a la segunda; sin embargo, esta cuarta entrega de «Coolboarders» apena presenta novedades en relación a su antecesor.

Para algunos, el cambio del grupo de programación de «Coolboarders» (UEP Systems por Idol Minds a partir de la 3ª entrega) fue positivo, pues se ganó en calidad técnica, pero, para otros, el juego perdió gran parte de su jugabilidad.

Sin embargo, independientemente de nuestra opinión en este sentido, esta cuarta parte de «Coolboarders» se presenta manteniendo intactos casi todos los aspectos de la anterior entrega.

Las novedades se reducen a la inclusión de una opción para crear nuestros propios personajes variando sus características físicas (que influirán en su agilidad, velocidad, etc.), así como algunos retoques en la jugabilidad y una ligera renovación gráfica.

El aspecto de los escenarios sigue siendo muy bueno (aunque la pixelación es a veces algo molesta), y más aún el de los personajes, que tienen un tamaño considerable.

Eso sí, la sensación de velocidad, aún siendo correcta, podría ser mejor, o al menos más fluida. También se mantienen los mismos modos de juego y las pruebas en cada uno de ellos (Downhill, CBX, half-pipe, slopestyle, y big air).

El juego resulta tan divertido como siempre, y el control sigue siendo intuitivo y con tantas posibilidades como hasta ahora nos tenía acostumbrados.

Sin embargo... no creemos que las novedades aportadas por esta cuarta parte sean suficientes como para justificar la compra si ya posees los anteriores, y más aún si tenemos en cuenta la aparición simultánea de «MTV Snowboarding». En cualquier caso, la elección es tuya.







Se pueden jugar competiciones de hasta 4 jugadores, aunque sólo podrán hacerlo 2 de manera simultánea.



Gráficos:	83
Sonido:	85
Jugabilidad:	81
Diversión:	84

Opinión:

Si te entusiasmó «Coolboarders 3», te gustará el 4, pero no esperes apenas novedades. Es por eso que su valoración final queda por debajo de sus puntuaciones parciales. Se trata de un juego muy divertido y sencillo de jugar, pero de una cuarta entrega esperábamos algo más.

Valoración 81

El regreso del gusano sideral



El gusano más loco y divertido de todos los tiempos llega a Nintendo 64 para volver a hacernos disfrutar, en perfectas 3D, de las excéntricas situaciones y el agudo sentido del humor de que hizo gala hace años en las consolas de 16 bits.

Nuestro querido y viejo amigo Jim, al que no veíamos desde los tiempos de SNES y Mega Drive (sniff...) vuelve a lucir su traje alienígena después de una larga ausencia.

Aunque el carismático programador Dave Perry ya no se encuentre detrás de esta tercera secuela, Vis -la compañía que ha adquirido la licencia-, ha procurado respetar el espíritu de la serie actualizándolo a las 3D y aprovechando la potencia que N64 ha demostrado en los plataformas de este tipo.

Y es que de nuevo nos vamos a encontrar ante las mismas extravagancias y situaciones enloquecidas que caracterizaban a los juegos anteriores.

UN ARGUMENTO SURREALISTA

El propio argumento es ya absolutamente surrealista, y al mismo tiempo muy original.

Resulta que el pobre Jim ha tenido la desgracia de ser corneado por una vaca que lo ha dejado "p'al arrastre" en la cama de un hospital, y ha entrado en una especie de locura por la cual se encuentra encerrado en su propia mente, incapaz de comunicarse con el mundo exterior.

Para lograr salir del aprieto, su manifestación mental tendrá que recorrer su propio cerebro, dividido en varias zonas que hacen las veces de niveles, en busca de unas ubres doradas de vaca (una especie de venganza subconsciente de la vaca que lo ha corneado) y de paso, hacerse con cientos de canicas verdes (que deben ser como los tornillos que ha perdido el pobre como consecuencia del golpe). Como veis, el sentido del humor impregna al juego desde el primer momento, y no lo abandona durante el resto de la aventura.

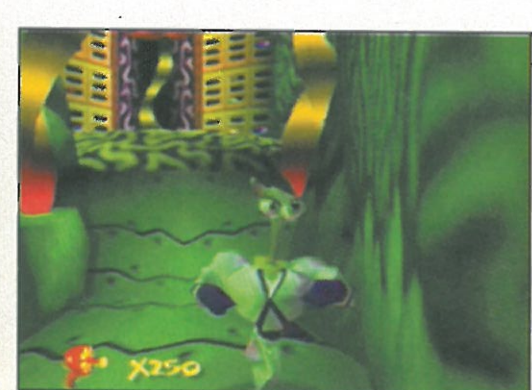
Las tres dimensiones han permitido a los programadores crear unos escenarios delirantes e imaginativos donde, aparte de recoger ítems, tendremos que hablar (en castellano) con otros personajes para cumplir las diversas misiones.

El único fallo del juego, pero que realmente resulta molesto, reside en la cámara, ya que dificulta enormemente el seguimiento de la acción (sobre todo en los saltos), lo que supone un defecto bastante notable en un plataformas.

Aparte de esto, encontraréis en este cartucho un juego muy especial, absolutamente hilarante y divertido, pero cuyo nivel de dificultad, heredado de sus predecesores, hace que esté recomendado especialmente para los jugadores más habilidosos. Los demás quizás harían mejor en buscar algún otro plataformas más sencillo de entre el enorme catálogo que tiene N64.

Rubén J. Navarro





- Tipo: **Plataformas**
- Compañía: **Interplay/Vis**
- Distribuidora: **Virgin**
- Precio: **8.990 ptas.**
- Jugadores: **1**
- Idioma: **Castellano**

Un gusano bien armado

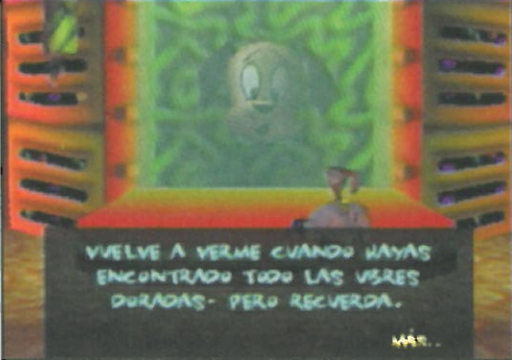
Su fiel pistola láser y un curioso látigo que puede activar interruptores son las dos armas con las que cuenta este divertido gusano para defenderse y avanzar.











El juego tiene los textos traducidos, cosa muy de agradecer por sus divertidos diálogos.



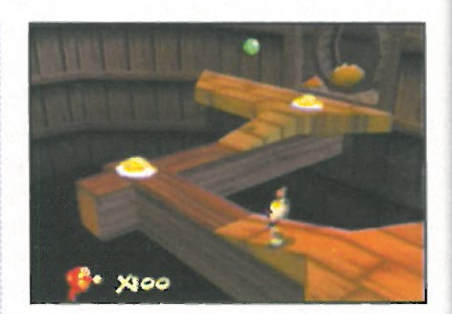
Tras años de ausencia, JIM vuelve a la palestra con el enorme SENTIDO DEL HUMOR del que siempre ha hecho gala.

¿Cómo? ¿Tengo que coger ubres de vaca?





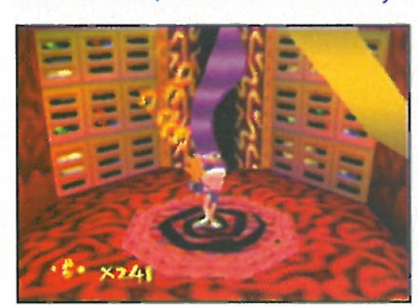
Sí, sí, habéis leído bien: el objetivo principal del juego es recorrer el cerebro de nuestro héroe en busca de unas ubres doradas de vaca (vienen a ser lo que las bananas doradas en «Donkey Kong 64») y unas canicas verdes que restablezcan su cordura perdida.



«EWJ3D» sigue manteniendo la estructura de plataformas y el disparatado diseño de los niveles que caracterizaba a sus antecesores.

Alternativas:

Plataformas 3D en N64 hay a puñados, aunque ninguno tan alocado como éste. En estos momentos, «DK64» es sin duda el Rey.



¡Agárrame esos "gayumbos", Jim!





Los enloquecidos pobladores del cerebro de Jim (suponemos que son una especie de recuerdos de antiguos conocidos) tienen unas misioncillas para él: uno le propondrá unirse a él en un complot secreto, otro le pedirá que le alcance su ropa interior...

Gráficos: 87

La ambientación es muy buena, los escenarios están llenos de colorido y presentan gran diversidad de entornos distintos, pero se echa en falta mayor variedad de enemigos y una mayor brillantez en las texturas de todo el juego.

Sonido: 87

Delirante, como el resto del juego. Junto a la habitual musiquilla ambiental encontramos mugidos de vaca, gritos y... sí, también voces en inglés.

Jugabilidad: 82

Aunque Jim se controla sin problemas, la cámara es sin duda el elemento más incordiante del juego, y dificulta en muchos momentos el seguimiento de la acción. Si falláis algún salto, seguro que será por culpa de la cámara.

Diversión: 88

Como los dos «Earth Worm Jim» anteriores, la dificultad es elevadísima casi desde el comienzo, lo que da como resultado un juego muy largo y divertido que tardaréis semanas en terminar recogiendo todos sus ítems y descubriendo sus secretos.

Opinión:

Las 3D le han sentado bien a este "peaso" de gusano, dando como resultado un juego que mantiene el desarrollo sorprendente y lleno de humor que caracterizaba a las versiones anteriores.
Eso sí, el nivel de dificultad es tan alto que recomendamos este juego únicamente a jugadores muy habilidosos y, por supuesto, a los fieles seguidores de Jim, que seguro lo han echado de menos.

Valoración 87

Ríos de acción



Parece un poco extraño que, después de llevar 2 años en PlayStation, THQ haya decidido versionar este gran juego para N64. Sin embargo, la verdad es que al final ha resultado todo un acierto.

Mucho tiempo ha tardado la grande de Nintendo en recibir una entrega de la saga «Strike», que durante varios años fue apareciendo para las anteriores consolas de Sega y Nintendo, y más tarde en Playstation.

Una ausencia que ahora queda paliada con esta versión del «Nuclear Strike» de Playstation, juego que Electronic Arts desarrolló hace más de 2 años, y que básicamente es el mismo que el que ahora trae THQ a Nintendo 64.

En «Nuclear Strike 64», nuestra labor consiste en ponernos a los mandos de un helicóptero de combate, con el que tendremos que afrontar los 5 niveles que engloban las 12 fases de que consta el juego. En cada una de ellas, se nos irán encomendando varias misiones concretas (normalmente 3 en cada fase), que pueden ir desde destruir una base enemiga, a escoltar a un espía de nuestra organización o capturar a un alto mando enemigo.

Siempre desde una vista superior (no cenital), podremos utilizar una gran cantidad de armamento para llevar a cabo las misiones, como ametralladoras, misiles, cohetes, etc., que es posible recoger en los extensos mapeados. Eso sí, hay que tener cuidado con el uso que se le da a las municiones (así como al combustible y a la armadura), puesto que si lo desperdiciamos al principio de la fase a buen seguro no podremos afrontar las últimas misiones. De aquí se desprende uno de los elementos más interesantes del juego, y que diferencian a esta saga de cualquier otro shoot'em up: el componente estratégico.

Como ya sucedía en la versión de PlayStation, también será posible manejar algunos otros vehículos, como aviones, tanques, aircrafts, etc., que añaden mucha variedad al desarrollo del juego.

En definitiva, THQ ha completado una correcta versión para Nintendo 64 de un grandísimo juego, que si bien pudiera pecar de parecer un poco anticuada (¿por qué una conversión y no una nueva entrega, diferente de las demás?), o de poseer un apartado gráfico poco innovador, lo cierto es que nos ha parecido igual de adictiva que siempre. Si además tenemos en cuenta que se trata de la primera toma de contacto por parte de los usuarios de Nintendo con esta saga, sólo podemos decir que "nunca es tarde si la dicha es buena"... ¿verdad?

Roberto Ajenjo





- Tipo: **Acción / Estrategia**
- Compañía: **THQ**
- Distribuidora: **Proein**
- Precio: **10.990 ptas.**
- Jugadores: **1**
- Idioma: **Inglés**

Todo tipo de misiones






Al iniciar cada fase, se nos indicará mediante textos en pantalla (en inglés), el "trabajito" a realizar. Puede tratarse de rescatar a algún pez gordo, destruir cohetes nucleares enemigos, acabar con alguna localización estratégica... En cualquier caso, habrá que cuidar de no desperdiciar las municiones y el combustible.



El suave control de los vehículos no ofrece ninguna dificultad ni resulta engorroso. Esto facilita las cosas para así poder centrarnos en apuntar al objetivo y esquivar sus ataques.



La información en pantalla es muy completa, de forma que podamos saber en cualquier momento cuánto combustible queda, o si es necesario ir a buscar nuevas municiones.






En el apartado técnico, «Nuclear Strike 64» se muestra algo más detallado y nítido que la anterior versión para Playstation.

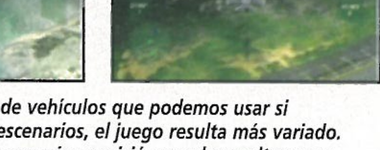
Nintendo 64 recibe una GRAN VERSIÓN de LA MEJOR ENTREGA de la saga «STRIKE».





Sólo falta ir a caballo





Gracias a la multitud de vehículos que podemos usar si exploramos bien los escenarios, el juego resulta más variado. Tened en cuenta que una misma misión puede resultar muy diferente si, en vez de realizarla desde el aire en helicóptero, la llevamos a cabo en un overcraft, o sobre un soberbio harrier.

Alternativas: *Hoy por hoy no existe ningún juego en esta consola que combine la acción y la estrategia al estilo de la saga «Strike».*

Gráficos: 88

Los gráficos en miniatura muestran un aspecto notable. Los edificios explotan desembocando todo tipo de efectos gráficos, sin que haya ralentizaciones ni se produzca confusión alguna. Muy buenos.

Sonido: 87

El apartado de efectos es de lo más realista, sobre todo en lo relativo a explosiones y similares. La buena música durante la acción redondea el conjunto.

Jugabilidad: 90

Ponerse a los mandos del helicóptero supone dominarlo desde el primer momento. Y aunque para pasar las fases se requiere habilidad, seguir una buena estrategia y tener un gran instinto de supervivencia, el juego no es difícil. Una pena que no esté traducido.

Diversión: 88

El juego atrapa desde el primer momento, pues sus 12 fases, con unas 3 misiones cada una, gozan de un gran atractivo y garantizan una duradera diversión.

Opinión:

El único defecto atribuible a «Nuclear Strike 64» es el tiempo que ha tardado en aparecer, ya que da la sensación de ser un juego algo pasado de moda. Pero el caso es que, sin tener en cuenta el paso del tiempo, y reconociendo una cierta predilección personal por la saga «Strike», la verdad es que los usuarios de N64 debemos celebrar la llegada de este excelente título, que combina magistralmente acción y estrategia.

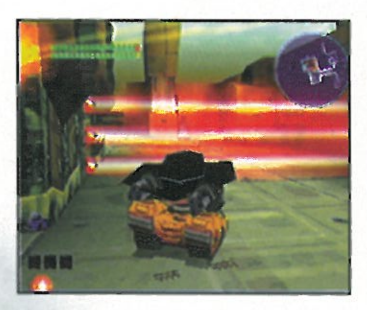
Valoración 88

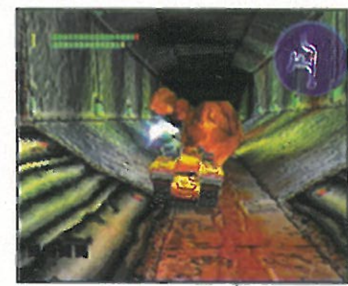
- Tipo: **Acción**
- Compañía: **MGM Interactive**
- Distribuidora: **Sony**
- Precio: **7.490 pts.**
- Jugadores: **1 ó 2**
- Idioma: **Castellano**

Balas de juguete

TINY TANK

¿Un minitanque convertido en héroe? Pues sí, este juego de acción no lo protagonizan espías, ni agentes secretos, ni ninguna clase de superhéroe, sino un minicarro de combate tan simpático como peligroso.







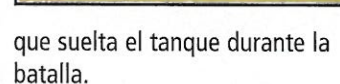
Nuestro pequeño amigo fue creado en un principio como "mascota" del nuevo ejército de máquinas "inteligentes" americano. Pero, por una jugada del destino, se ha convertido en la única esperanza para salvar la situación: las máquinas se han rebelado contra los humanos, y Tiny es la única máquina de combate disponible para hacerles frente.

Tras este rocambolesco argumento, en «Tiny Tank», juego de acción con algunos tintes de shooter, disponemos de todo un catálogo de armas (como misiles, cañones, etc.), que iremos recogiendo entre los restos de los engendros enemigos que vayamos abatiendo, de modo que, según vayamos acabando con más y más enemigos, nuestro arsenal irá creciendo.

El juego está concebido como un típico mata-mata (con la diferencia de manejar un vehículo terrestre y no una nave), teniendo que cumplir en cada nivel una misión concreta, casi siempre consistente en la destrucción de algún objetivo enemigo, para lo que también podremos contar con la ayuda de cuatro tanques a nuestras órdenes.

Es una pena que el control de este simpático tanque resulte algo engorroso como para maniobrar con eficacia, lo cual entorpece no sólo al apuntar, sino también la simple labor de avanzar con soltura por entre los mapeados.

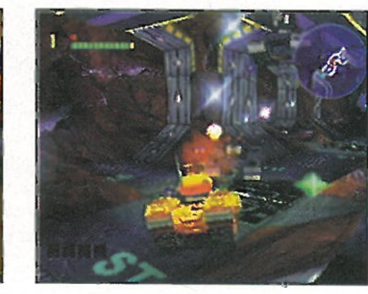
Un punto a su favor, sin embargo, es que el juego está doblado al castellano, gracias a lo cual podréis reiros un rato con las desternillantes frases que suelta el tanque durante la batalla.

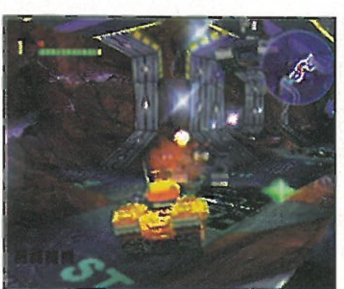


Para resumir, «Tiny Tank» es un juego capaz de ofrecer buenos ratos a los que gusten de una diversión rápida y fácil, puesto que en general nuestro trabajo se reduce a disparar y recoger armas. Sin embargo, su poco original desarrollo, y sus defectos jugables, decepcionarán a los que busquen algo más elaborado.

En el terreno de la acción, juegos como «Syphon Fylter» resultan más entretenidos, y para mata marcianos tenéis «Omega Boost».

Además del modo normal de juego, existe otro para 2 jugadores. En él, en cualquiera de los escenarios disponibles nuestra misión será acabar a toda costa con el oponente.





Gráficos:	72
Sonido:	74
Jugabilidad:	66
Diversión:	70

Opinión:

El juego tiene su gracia al principio, pero con el tiempo ésta se pierde, teniendo en cuenta que los detalles innovadores son más bien escasos, y la jugabilidad es discreta. La realidad es que son muchos los títulos que superan en acción y diversión a «Tiny Tank», un juego entretenidillo, pero con "poca chicha".

Valoración 70

ARMY MEN™

EL EJÉRCITO DE PLÁSTICO...

¡¡TE RECLAMA!!

REAL COMBAT. PLASTIC MEN.™



ARMY MEN AIR ATTACK







ARMY MEN "IN SPACE"



Y PRÓXIMAMENTE...











Hermosilla, 46. 2º dcha – 28001 Madrid – Tel: 91 578 13 67 – www.virgin.es

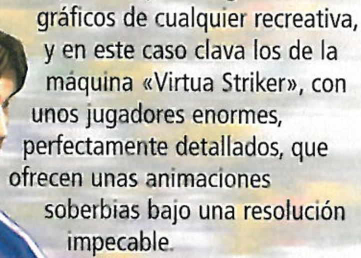




Al más puro estilo arcade

Tras el notable simulador «Worldwide Soccer» Sega nos propone este mes disfrutar del fútbol desde el otro extremo, con un juego que apuesta descaradamente por un estilo arcade y que muestra unos gráficos alucinantes... aunque también una jugabilidad discutible.





Puede resultar un tanto extraño que hablando de un juego arcade nos pongamos a discutir su jugabilidad. Pero es que, de todas las conversiones de Sega que hemos visto hasta ahora, ésta es la menos brillante en cuanto a lo que al apartado jugable se refiere. Y eso que la primera impresión que causa el juego es inmejorable. Una vez más, Dreamcast demuestra que es capaz de igualar los gráficos de cualquier recreativa, y en este caso clava los de la máquina «Virtua Striker», con unos jugadores enormes, perfectamente detallados, que ofrecen unas animaciones soberbias bajo una resolución impecable.

Sin embargo, y aunque cueste creerlo, el juego no resulta todo lo divertido que debiera. Y no sólo porque, como muchos arcades, carezca de opciones y posibilidades, sino porque a la hora de jugar nos encontramos con un control excesivamente simple, que limita muchísimo las posibilidades a la hora de realizar cualquier acción. Además, también encontramos una serie de elementos que se tornan a veces desesperantes. Por ejemplo, el cambio automático de selección de jugador es nefasto, y a menudo podemos ver cómo un jugador que corre en pos de un balón da media vuelta porque en el último instante la máquina ha decidido seleccionar a otro.

Aún hay más: superar a las defensas es toda una hazaña (los jugadores de atrás son siempre mucho más rápidos y no hay botón para acelerar), hacer un regate es muy complicado y dar más de tres pases seguidos nos puede llevar horas. Tampoco el sistema de disparo es muy fiable, por lento y complicado. Por último, en muchas ocasiones los jugadores no responden con inmediatez a las órdenes del pad y contar con una sola cámara no ayuda demasiado. En fin, que los partidos acaban convirtiéndose en alocadas trifulcas en las que cuesta ver jugadas trenzadas y a veces todo queda pendiente más del azar que de la habilidad del jugador. Eso sí, las jugadas espectaculares pueden surgir el cualquier momento, y ahí el juego brilla con todo su esplendor. Y también es verdad que con dos jugadores humanos, cuyas defensas son siempre menos férreas y se da lugar a más ocasiones, los partidos resultan bastante divertidos.

En cualquier caso, un juego de fútbol demasiado irregular, cuyos aspectos negativos pesan tanto o más que los positivos.

Manuel del Campo

- Tipo: **Deportivo**
- Compañía: **Sega Sports**
- Distribuidora: **Sega**
- Precio: **8.990 ptas.**
- Jugadores: **1 ó 2**
- Idioma: **Inglés**



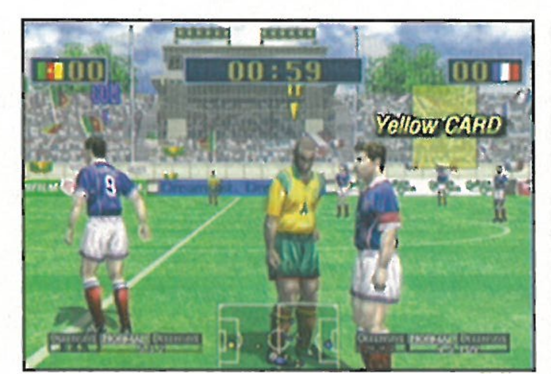
El juego muestra algunos detalles gráficos soberbios en la celebración de los goles. A este jugador le da por celebrarlo con un trago de agua (bueno, suponemos que será agua...)



Aparte del modo arcade de la recreativa, el juego ofrece tres torneos, una especie de mundial, eliminatorias y liga, en la que podemos usar las 32 selecciones disponibles.









Alternativas: *La opción está dentro de casa. «Worldwide Soccer» es más juego de fútbol, más completo más real y más jugable, a pesar de que gráficamente quede por debajo y resulte menos espectacular.*



A la hora de sacar de puerta nos recordarán la función de los botones.

La moviola









Como todo juego de fútbol que se precie, «Virtua Striker 2» nos ofrece la repetición de todos los goles que se marcan, aunque también incluye la novedad de que repite algunas de las mejores jugadas o las combinaciones más brillantes. Siempre con una calidad gráfica sensacional, a la misma altura que todo el juego.





Gráficos: 92

Clavados a los de la recreativa. Muy vistosos y espectaculares, aunque las animaciones, pese a ser muy buenas, no resultan reales.

Sonido: 72

Los efectos de sonido son discretos y poco reales, y el comentarista inglés no es precisamente Manolo Lama.

Jugabilidad: 71

EL control es muy sencillo, sólo tres botones, pero eso no se traduce en una gran jugabilidad por el extraño sistema de juego. Muy irregular.

Diversión: 79

El juego es espectacular, pero lo cierto es que, si juegas contra la consola, resulta excesivamente difícil meter un gol para ser un arcade. Con dos jugadores la cosa gana bastante.

Opinión:

Sega ha dado un pequeño patinazo con un juego que prometía mucho. El concepto arcade de «Virtua Striker 2» ha quedado en entredicho en esta versión para Dreamcast por el hecho de que no han sabido trasladar a la consola toda la jugabilidad que ofrece la recreativa.
Aún así, «Virtua Striker 2» resulta divertido (sobre todo a dos jugadores) y enormemente espectacular gracias a sus impresionantes gráficos, pero en nuestra opinión esta conversión ha quedado por debajo de la recreativa en cuanto a posibilidades de diversión (que no en cuanto a calidad gráfica, ya que su aspecto es casi idéntico).

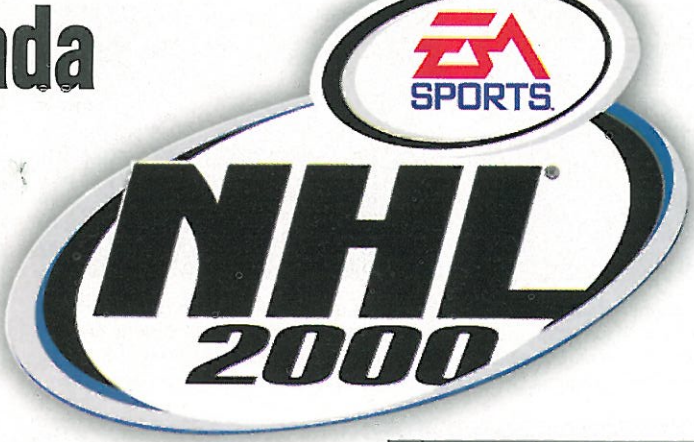
Valoración 78



- Tipo: **Deportivo**
- Compañía: **EA Sports**
- Distribuidora: **Electronic Arts**
- Precio: **7.990 ptas.**
- Jugadores: **De 1 a 8**
- Idioma: **Castellano (textos)**

Referencia obligada

La habitual línea deportiva de Electronic Arts no estaría completa sin el correspondiente simulador de hockey sobre hielo que, como siempre, ha sido convenientemente actualizado y mejorado técnicamente.



Un año más, EA Sports nos obsequia con la actualización de su «NHL», que para no perder la costumbre incluye unas cuantas mejoras con respecto a su predecesor para elevar aún más el nivel de calidad de una saga que ya parecía encontrarse en su cima.

Dentro de estas mejoras, una de las más importantes por su influencia en el desarrollo práctico del juego es un considerable aumento de la tasa de frames por segundo. Gracias a ella, los partidos son ahora más fluidos, y desde el saque inicial se nota que la velocidad de juego ha sido aumentada. El control sigue siendo tan fiable como antes, pero ahora los jugadores responden con mayor celeridad, y las jugadas y regates son más sencillas de realizar. En general, dentro de un marco realista (en cuanto a reglas, opciones, etc.), el juego resulta más arcade que su actual rival, el «NHL Championship 2000» de FOX Sports. Marcar goles resulta más fácil, y normalmente no es necesario realizar muchos pases para llegar a la portería contraria. Además, la existencia de botones para regatear dotan a los partidos de una mayor espectacularidad.

Gráficamente no se aprecian grandes cambios con respecto a la versión anterior (aparte del citado aumento de la framerate), lo que significa que seguiremos viendo unos jugadores bastante bien diseñados y animados dentro de unos estadios muy sólidos.

Por otro lado, el juego cuenta de nuevo con todos los equipos de la NHL americana y varias selecciones nacionales, todos ellos con plantillas e indumentarias reales. Los modos de juego son los tradicionales (exhibición, temporada, playoff, campeonato y shootout), y podemos jugar un total de 8 amigos al mismo tiempo, con la ayuda de dos multitap.

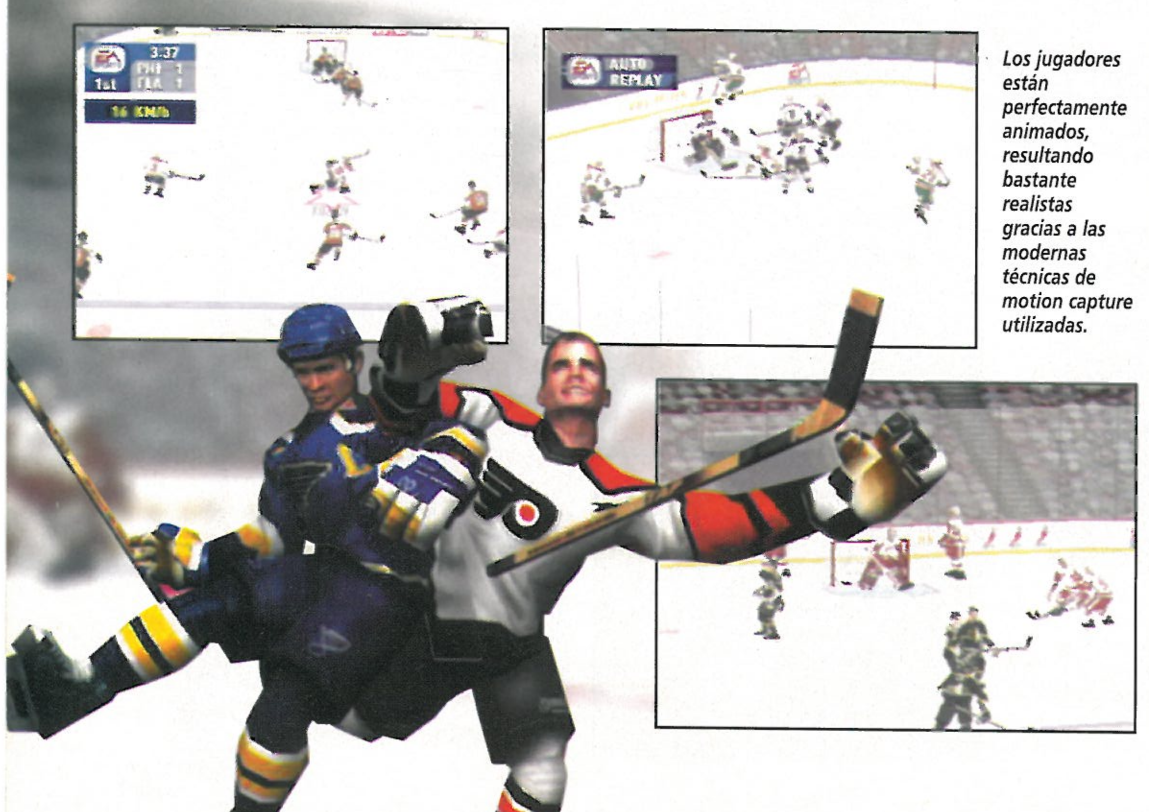
En definitiva, «NHL 2000» es el mismo gran simulador de siempre, que ha limado algunos antiguos defectillos y se ha convertido en un juego rápido y divertido por encima de todo.



El control no es excesivamente complejo, por lo que no se hace muy difícil aprender a jugar.



Los partidos son muy rápidos, continuas idas y venidas de una portería a otra.

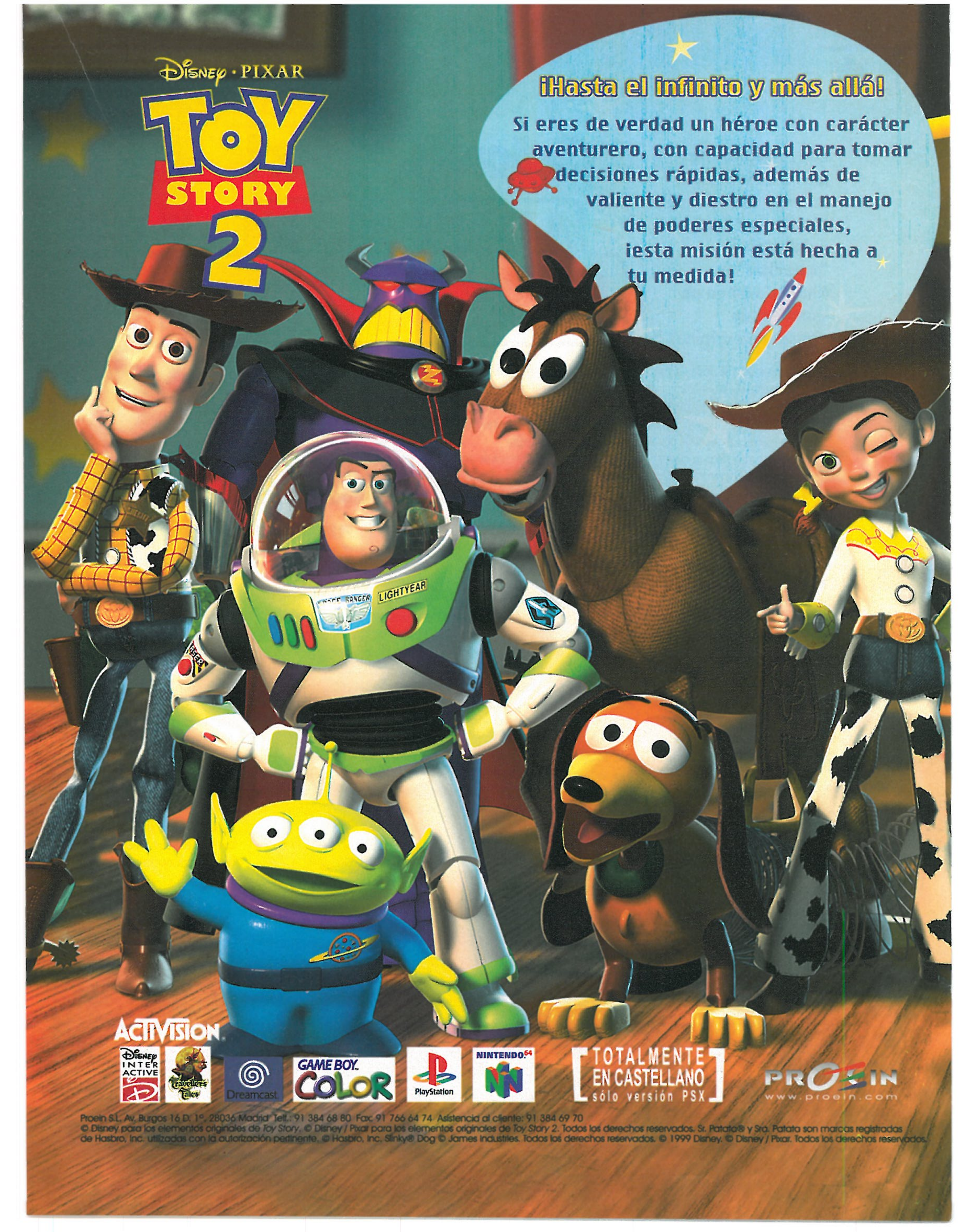


Los jugadores están perfectamente animados, resultando bastante realistas gracias a las modernas técnicas de motion capture utilizadas.

Gráficos: 88
Sonido: 84
Jugabilidad: 86
Diversión: 84

Opinión:
Para la primera versión del nuevo milenio se han actualizado equipos y plantillas, se han mejorado algunos aspectos técnicos, y se ha retocado la jugabilidad. Es decir, lo de todos los años. El juego, lógicamente, es el mejor de la saga, pero como ya viene siendo habitual, los cambios no son abismales.

Valoración 84



Disney · PIXAR
TOY STORY 2
¡Hasta el infinito y más allá!
Si eres de verdad un héroe con carácter aventurero, con capacidad para tomar decisiones rápidas, además de valiente y diestro en el manejo de poderes especiales, ¡esta misión está hecha a tu medida!
LIGHTYEAR
ACTIVISION
Disney Interactive
Traveller's Tales
Dreamcast
GAME BOY COLOR
PlayStation
NINTENDO 64
TOTALMENTE EN CASTELLANO sólo versión PSX
PROEIN
www.proein.com
Proein S.L. Av. Burgos 16 D. 1º. 28036 Madrid Telf.: 91 384 68 80 Fax: 91 766 64 74 Asistencia al cliente: 91 384 69 70
© Disney para los elementos originales de Toy Story. © Disney / Pixar para los elementos originales de Toy Story 2. Todos los derechos reservados. Sr. Patata® y Sra. Patata son marcas registradas de Hasbro, Inc. utilizadas con la autorización pertinente. © Hasbro, Inc. Slinky® Dog © James Industries. Todos los derechos reservados. © 1999 Disney. © Disney / Pixar. Todos los derechos reservados.

¡Señor, Sí, Señor!

ARMY MEN SARGE'S HEROES

Los soldaditos de plástico de nuestra infancia cobran vida en este cartucho para montarse sus "batallitas" en Nintendo 64 en un shoot´em up sumamente original.

Inspirándose en la película de animación "Toy Story", la compañía 3DO inauguró hace algún tiempo en PC con bastante éxito una saga de shoot'em ups que tenían como protagonistas a los entrañables soldaditos de plástico con los que todos hemos librado alguna vez divertidas batallas caseras.

«Army Men: Sarge´s Heroes» es el primer título de esta serie que desembarca en N64, lo cual no significa que sea una conversión directa de PC, ya que ha sido desarrollado en exclusiva para esta consola.

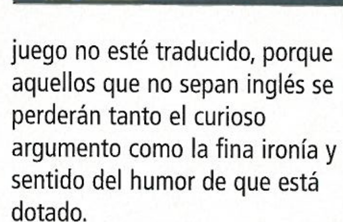
El cartucho nos sitúa en un mundo paralelo al nuestro donde dos ejércitos de soldaditos se enfrentan entre sí por el control del planeta: los verdes (nosotros) y los amarillos (los malos).

El problema viene cuando Plastro, el general del ejército amarillo, descubre unos portales dimensionales que le permiten viajar a nuestra propia dimensión, donde descubre un peligroso artefacto con el que podría conseguir el dominio total de su mundo: unas gafas de sol. Gracias a ellas puede fundir en cuestión de segundos a escuadrones enteros de soldados verdes.

Para terminar de redondear su maldad, ha hecho prisioneros a los mejores miembros de escuadrón Bravo del ejército verde. Bueno, a todos menos a Sarge, que es al héroe al que nosotros manejamos, y cuya misión es rescatar a sus compañeros y arruinar los planes de conquista de Plastro.

Así, habrá misiones que se desarrollen en su mundo (formado por bases militares, pueblos derruidos y similares) y el nuestro (formado por cuartos de baño o salones con árboles de Navidad).





UN SHOOT´EM UP EN 3ª PERSONA

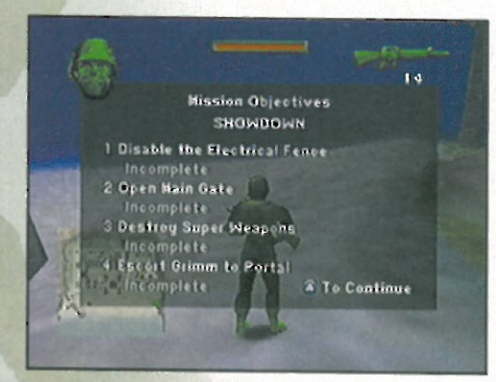
«Sarge´s Heroes» tiene una mecánica muy similar a la que vimos en «Duke Nukem: Zero Hour»: acción en tercera persona, escenarios 3D con libertad de movimientos y montones de enemigos a los que hay que eliminar mientras cumplimos sencillos objetivos, que varían desde rescatar a un miembro del equipo Bravo hasta desactivar unas verjas electrificadas, destruir un tanque o capturar a un espía infiltrado.

Este tema de los soldaditos y sus incursiones en nuestro mundo "real" da pie a situaciones divertidas que nos arrancarán más de una carcajada. Una lástima que el juego no esté traducido, porque aquellos que no sepan inglés se perderán tanto el curioso argumento como la fina ironía y sentido del humor de que está dotado.

Junto a esto, el otro problema del juego radica en las cámaras, ya que giran con excesiva lentitud, lo que hace que en muchísimas ocasiones no podamos ver quién nos está disparando antes de que nos elimine. Por lo demás, y aunque no llegue a alcanzar la calidad de «Zero Hour», resulta muy divertido y bastante más dificilillo de lo que parece, por lo que pese a sus fallos técnicos es una buena opción de compra.

Rubén J. Navarro





Al comenzar cada nivel se nos detallarán los diferentes objetivos a cumplir. Eso sí, deberemos tener unos ligeros conocimientos de inglés.

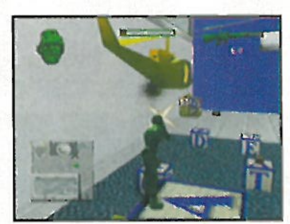
- Tipo: **Shoot'em up estratégico**
- Compañía: **3DO**
- Distribuidora: **Virgin**
- Precio: **8.990 ptas.**
- Jugadores: **De 1 a 4**
- Idioma: **Inglés**

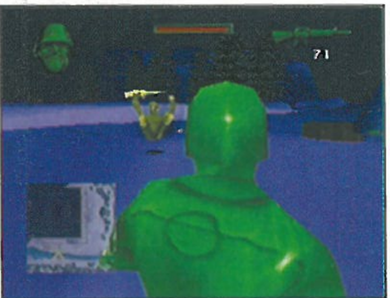
Los peligros del frente

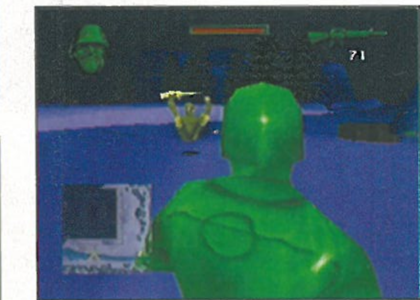


Estamos solos ante toda la artillería enemiga. No sólo hay cientos de soldados, sino que están apoyados por tanques, helicópteros y lanzallamas que, en cuanto nos descuidemos, reducirán a nuestro soldado a un charquito de color verde.





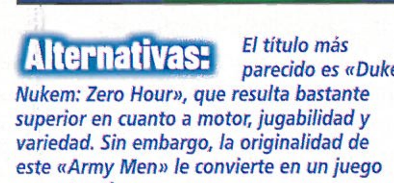




«Sarge's Heroes» cuenta también con un modo multijugador en el que hasta cuatro jugadores pueden medir sus fuerzas en un apasionante "deathmatch".

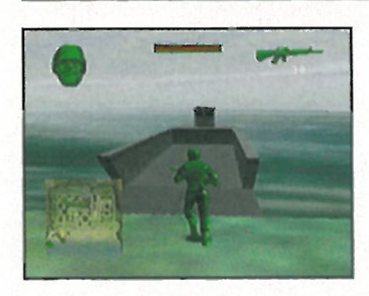


Explorar los escenarios en busca de armas es indispensable en algunas misiones, ya que hay enemigos a los que sólo podemos eliminar con un arma específica.



Alternativas: *El título más parecido es «Duke Nukem: Zero Hour», que resulta bastante superior en cuanto a motor, jugabilidad y variedad. Sin embargo, la originalidad de este «Army Men» le convierte en un juego muy atractivo.*





Este shoot´em up resulta muy ORIGINAL, aunque no brilla por su apartado TÉCNICO.





Al terminar cada nivel y algunas veces al completar algún objetivo intermedio, veremos unas simpáticas escenas realizadas con el motor del juego... y con textos en inglés.

Gráficos: 82

Los entornos son bastante variados, aunque cuentan con pocos elementos, que además se repiten con mucha frecuencia. Por otra parte, los soldados están muy bien hechos, pero el resto de enemigos resultan demasiado poligonales.

Sonido: 82

El tema principal es un "remix" de melodías de numerosas películas bélicas. Durante el juego, el sonido de disparos y explosiones es el justo para mantener la tensión.

Jugabilidad: 80

A las estupendas animaciones del soldado protagonista se opone una cámara poco ágil en el seguimiento de la acción que hace que en ocasiones tengamos que disparar casi a ciegas.

Diversión: 85

Bajo su apariencia desenfadada se esconde un juego bastante largo y difícil, dotado de un fino sentido del humor que, por desgracia, no podrán disfrutar aquellos que no controlen un poco de inglés.

Opinión:

«Sarge's Heroes» es un shoot'em up que destaca especialmente por lo original y atractivo de su planteamiento. La idea de los "soldaditos" es irresistible, el juego resulta largo y entretenido y la historia engancha por sus golpes de sarcasmo y humor. Sin embargo, la ausencia de traducción y, sobre todo, un sistema de cámaras bastante caótico impiden que consiga una mayor puntuación. Aún así, si te haces con él tienes la diversión asegurada.



Valoración 83

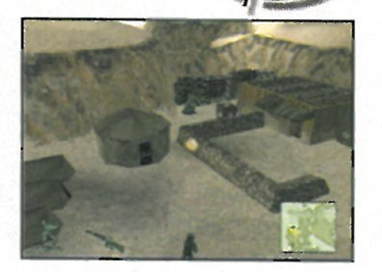
- Tipo: **Shoot'em up**
- Compañía: **3DO**
- Distribuidora: **Virgin**
- Precio: **7.990 ptas.**
- Jugadores: **1 ó 2**
- Idioma: **Inglés**

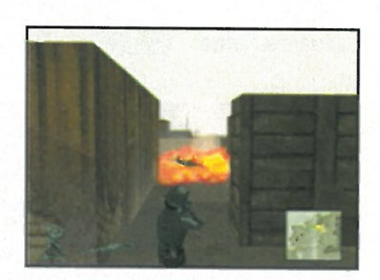
¡No siento las piernas!

Tras demostrarnos de lo que son capaces en N64, los soldaditos de plástico de 3DO siguen dispuestos a continuar su invasión en las consolas con este nuevo título de una saga que se estrena en PlayStation con resultados bastante decepcionantes.

ARMY MEN™ 3D

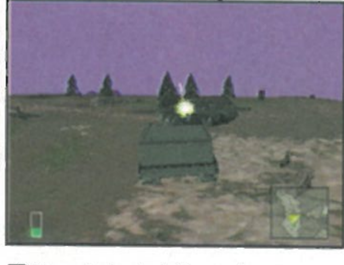
La compañía 3DO nos ofrece con este «Army Men 3D» la posibilidad de recrear en nuestra PlayStation "batallitas" entre dos bandos de soldaditos de plástico que han cobrado vida y se dedican a combatir sin descanso entre ellos. Este shoot'em up en tercera persona nos coloca en la piel de un soldado del bando verde que tiene que ir realizando distintas misiones (recoger objetos, eliminar a un espía, cargarse a un tanque) por varios escenarios de ambiente bélico donde ser ágil con el gatillo y ponerse a cubierto del fuego enemigo es lo más importante. Al igual que ocurre con «Sarge's Heroes» para Nintendo 64, este juego no se trata de ninguna conversión de uno de los títulos de la saga ya existentes en PC, sino que se ha creado en exclusiva para PlayStation. Pero en este caso los programadores se han quedado muy, muy cortos en cuanto a posibilidades. Así, lo primero que llama la atención es que, a diferencia de «Sarge's Heroes», este no tiene una historia divertida respaldándolo, por lo que nos limitamos a cumplir misión tras misión sin el aliciente de, por lo menos, soltar alguna que otra carcajada. Pero es sobre todo el propio desarrollo del juego el que falla, ya que las animaciones son pobres, la cámara es mala, y todo se reduce a intentar disparar a los soldados enemigos, que son siempre los mismos. Completamos la lista de "virtudes" con la consabida niebla, "clipping" y "poping" descarados, y unos escenarios tan mal diseñados que en cuanto nos ponemos a los mandos de algún vehículo nos quedamos atascados en la escenografía. Desde luego, y como diría el bueno de Stallone, "esta no es mi guerra".



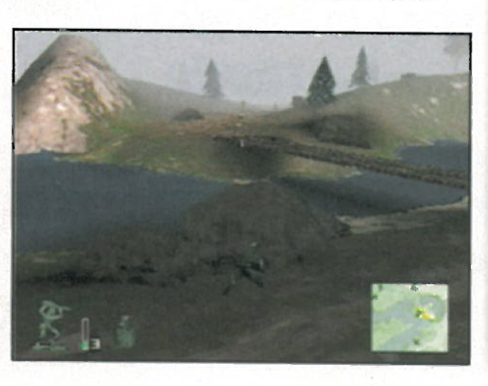




El modo para dos jugadores es la opción más interesante del juego al poder controlar a varios soldados.



Durante las batallas podemos usar los distintos vehículos que vamos encontrando, como tanques o jeeps.



Gráficos:	57
Sonido:	73
Jugabilidad:	60
Diversión:	64

Opinión:

Es un juego que parte de una idea muy original, pero cuya pobre realización técnica le quita todo el encanto que pudiera tener lo de manejar a los "soldaditos". El modo multijugador aumenta unas décimas la diversión, pero pensamos que a estas alturas no se puede llegar con un título tan poco cuidado.

Valoración 60



PSX JOYPAD
EVOLUTION V-RALLY 2
PSX JOYPAD DUAL
FORCE V-RALLY 2
CONTROL
ABSOLUTO
LA VENTAJA ESTÁ EN TUS MANOS
PSX DUAL FORCE VOLANTE Y
PEDALES V-RALLY 2
PSX TARJETA DE
MEMORIA V-RALLY 2
INFOGRAMES DISTRIBUTION
COMPATIBLES CON OTROS JUEGOS PLAYSTATION
HA NACIDO UNA NUEVA GENERACIÓN DE ACCESORIOS
• Innovadores y originales en respuesta a una creciente demanda
• Avalados por la fuerte marca V-Rally
• Ofrecen un alto nivel de valor añadido
• Sacan el máximo partido a cualquier juego
• Convertidos en artículos de colección
• Con un futuro prometedor en manos de Infogrames
LMP
Distribuido por:
INFOGRAMES
ABANICO

Una hormiga en apuros



Un año después de su aparición en PlayStation, la hormiga Flick vuelve a pasearse por nuestras consolas, esta vez en Nintendo 64, en una conversión que mantiene la diversión del original pero que técnicamente ha quedado por debajo de sus posibilidades.

Obtener una licencia para crear un juego basado en una película de la factoría Disney es una apuesta segura de cara a las ventas, aunque en más ocasiones de las que nos gusta recordar la calidad de los juegos no ha sido correlativa a su renombre. No fue el caso de «Bichos» para PlayStation, una de las mejores conversiones de películas que hemos tenido ocasión de probar en cualquier consola.

Pues bien, los programadores de Traveller's Tales, que realizaron la versión original, han realizado también esta versión para N64, cuyo desarrollo es idéntico al de PlayStation.

PARECIDO A LA PELI.

Para los que no conozcan el original, diremos que «Bichos» es un plataformas 3D en el que hay que guiar a la hormiga Flick por quince niveles que siguen fielmente el desarrollo de la película de Disney, intentando librarnos de una molesta plaga de saltamontes que ha invadido Isla Hormiga. En cada nivel se combina a partes iguales la habilidad en los saltos con la resolución de puzzles, cuya dificultad va aumentando a medida que avanzamos en el juego. Dichos puzzles consisten en su mayoría en coger unas monedas de distintos colores con las que Flick adquiere la habilidad de hacer crecer varios tipos de plantas. Utilizando unas semillas puede crear la planta que más le convenga en cada momento para ir avanzando por el nivel, o emplearlas para acceder a ítems de otra manera inalcanzables.

Pero lo mismo que alabábamos la versión de PlayStation hace casi un año, tenemos que decir que esta de N64 nos ha decepcionado bastante. Traveller's Tales se ha tomado muy pocas molestias a la hora de realizar la conversión, limitándose a trasladar tal cual el original, con todas sus virtudes, pero desgraciadamente con muchos más defectos añadidos.

El principal está en el sistema de cámaras, ya que las dos vistas con las que cuenta no funcionan como deberían, al quedarse enganchadas en los escenarios y girar con bastante lentitud. De igual modo, si bien es verdad que los escenarios dan más sensación de solidez que los de PlayStation, siguen estando bastante pixelados, un defecto al que no estamos acostumbrados en Nintendo 64.

Otro detalle que le resta bastantes enteros a esta versión es el hecho de que, por problemas de memoria, se hayan sustituido las secuencias de la película -que eran uno de los puntos más atractivos del juego- por imágenes estáticas con textos. Además, dichos textos, junto a los demás que aparecen en el juego y las voces de los protagonistas, están en inglés.

En fin, que aunque el juego resulta divertido, técnicamente tiene demasiados defectos como para poder hacer frente a la gran cantidad de geniales plataformas que se encuentran ya en el catálogo de N64.

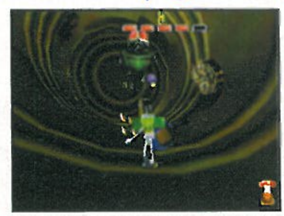
Rubén J. Navarro



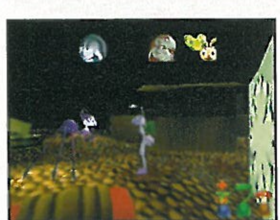
Las única novedad con respecto a la versión de PlayStation son unas pequeñas misiones donde tenemos que recoger un tipo de ítem determinado en un tiempo límite.

- Tipo: **Plataformas**
- Compañía: **Traveler's Tales**
- Distribuidora: **Proein**
- Precio: **9.990 ptas.**
- Jugadores: **1**
- Idioma: **Inglés**

¡Mira mamá, igualito que la "peli"!







El juego sigue con toda fidelidad el desarrollo de la película del mismo nombre. Así, tendremos que realizar un peligroso vuelo montados en un diente de león, pelear contra los tábanos en el bar o buscar al resto de los miembros de la "troupe".

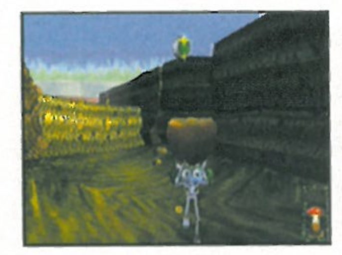
Uno de los aspectos que menos nos ha gustado de esta conversión ha sido la sustitución de los vídeos de la película de Disney que aparecían en la versión de PlayStation, por imágenes estáticas con textos en inglés. El juego ha perdido uno de sus grandes atractivos.

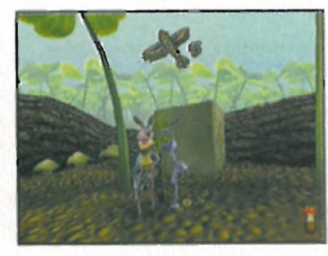
Este cartucho posee una CALIDAD INFERIOR a la esperada.











Alternativas: *«Tonic Trouble» y «Rayman 2» son los más parecidos en cuanto a desarrollo, y la verdad es que están a años luz de calidad respecto a «Bichos».*

Las plantas nos ayudan







Flick tiene la habilidad de aprender botánica con la ayuda de ítems de distintos colores. Si encontramos una semilla, podemos transportarla hasta donde queramos para hacer crecer un tipo determinado de planta que le permita alcanzar más ítems o simplemente acceder a nuevas zonas de cada nivel.

Llegar al final de un nivel no es difícil, pero otra cosa es terminarlo por completo, ya que hay multitud de ítems por recoger.





Gráficos: 74

En proporción, resultan peores que los de PlayStation, pues mantienen el aspecto pixelado de todos los objetos. Lo único que se nota es un poco más de solidez en los escenarios, pero en general, están muy por debajo de lo que puede ofrecer Nintendo 64.

Sonido: 70

Mientras que en PlayStation teníamos las voces originales de la película, en esta versión están sin traducir. Eso sí, las simpáticas melodías se han mantenido.

Jugabilidad: 78

Aunque controlar a Flick no es difícil, el juego de cámaras no funciona correctamente, ya que en muchos casos se quedan enganchadas en el escenario y no giran con demasiada rapidez.

Diversión: 85

La mecánica de juego sigue siendo divertida, y la dificultad de los puzzles está muy equilibrada de principio a fin. Lo que sí que sentimos de verdad es la ausencia de los 36 vídeos de la película, uno de los mayores alicientes del juego original. La ausencia de traducción puede dificultar la comprensión de los objetivos de cada nivel.

Opinión:

Aunque sigue siendo divertido, en conjunto este «Bichos» para Nintendo 64 queda muy por debajo del original de PlayStation. La ausencia de traducción, de vídeos, y un apartado técnico que no está a la altura, hacen de él un plataformas mediocre dentro del catálogo de N64, que sólo atraerá a los fans de la película.



- Tipo: **Deportivo**
- Compañía: **Acclaim**
- Distribuidora: **Acclaim España**
- Precio: **8.990 pts.**
- Jugadores: **De 1 a 4**
- Idioma: **Castellano**

Una pandilla de "golf-os"



El golf no es lo que se dice un deporte propicio para grandes innovaciones. Sin embargo, «Tee Off» incorpora algunas novedades y dota a este deporte de un aire desenfadado





El primer representante de golfístico en DC se destapa como un juego muy simpático, en el que detalles como los personajes "super-deformed", o algún inusual modo de juego, restan seriedad a un género en el que la acción suele brillar por su ausencia.

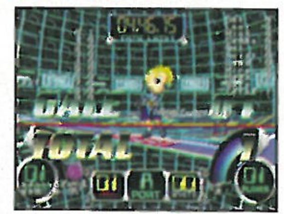
Hay varios modos de juego a nuestra disposición, con los que un máximo 4 jugadores podrán afrontar un campeonato completo, o algunas otros pequeños torneos, a lo largo de 5 distintos campos.

Destaca un curiosísimo modo llamado G-Ball, consistente en una especie de campo virtual en el que tenemos que hacer pasar la bola por varios "portales" (como en el cricket), y que resulta bastante entretenidillo.

En lo relativo a la calidad de la simulación, «Tee Off» no tiene problemas: la pelota se comporta de forma impecable, reaccionando con total realismo al caer sobre los distintos tipos de superficies y desviando su trayectoria cuando golpea en una ladera inclinada, tal y como lo haría en la realidad.

Por lo demás, «Tee Off es en esencia un buen juego de golf, correcto y gracioso en cuanto a gráficos, y tan jugable como cualquier otro en el campo de la diversión, con el añadido de sus opciones multijugador. Un título que se convierte en la mejor alternativa para jugar a este deporte en Dreamcast, aunque claro, también es la única...

Golf virtual





En este modo hay que pasar la bola por varios aros uno a uno, teniendo cuidado de no salirnos del "campo virtual", en el que además hay inclinaciones, cuestecitas, etc. Es difícil, pero entretenido.



Los personajes, además de estar muy bien animados, tienen un look manga-cabezón muy simpático, lo cual no impide una buena simulación





Gráficos:	75
Sonido:	70
Jugabilidad:	79
Diversión:	78

Opinión:

El estilo manga de que se ha dotado al juego logra que un deporte tan serio como el golf presente una cara más divertida y amable. Además, las opciones y detalles que incluye ayudan a aumentar su diversión. Si te gusta esta modalidad deportiva tan peculiar, éste es sin duda un título bastante recomendable.

Valoración 76

- Tipo: **Aventura gráfica**
- Compañía: **Microids**
- Distribuidora: **Virgin**
- Precio: **7.990 ptas.**
- Jugadores: **1**
- Idioma: **Castellano**

¿Una aventura gráfica sin ningún tipo de movimiento? Bueno, quizá en PC... pero en PlayStation estamos acostumbrados a cosas con mucha más marcha.

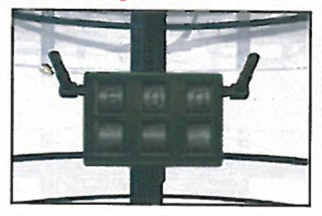
Aventuras algo estáticas
Amerzone

El argumento de esta aventura gráfica en primera persona nos lleva desde Francia hasta una recóndita (e imaginaria) zona de Sudamérica con la misión de devolver un huevo que pertenece a una misteriosa raza de aves con características casi mitológicas. Su desarrollo es bastante largo (el juego se distribuye en dos CDs) lo que garantiza abundantes horas de juego. En cuanto a la jugabilidad, es la habitual en este tipo de juegos, y se reduce a pasear el cursor por cada nueva localización que visitemos en busca de objetos que podamos recoger y que luego utilizaremos para solucionar los consabidos puzzles.

En cualquier caso, la característica más destacada de Amerzone es la calidad de sus gráficos. Los diferentes escenarios son en realidad imágenes renderizadas con un nivel de realismo asombroso. Además, el juego emplea una tecnología de visión 3D que permite que en cada localización el jugador pueda dirigir su visión con una libertad de 360°. Desgraciadamente, este nivel de calidad tiene un precio, y es el de que las imágenes son totalmente estáticas. Al principio no resulta demasiado importante, pero tras un par de horas de visitar lugares en los que lo único que cambia es el ángulo de la cámara, la sensación es la de estar visitando una ciudad fantasma congelada en el tiempo. Ayudan un poco a sobrellevarlo, eso sí, las excelentes animaciones que salpican el juego aquí y allá, pero no lo suficiente como para recomendar este juego a nadie que no sea muy aficionado al género de las aventuras gráficas.

A su favor también queda el doblaje de voces y traducción de textos al castellano.

Piensa un poco





El juego está repleto de puzzles que te obligarán a estrujarte las meninges y a releerte una y otra vez todos los documentos que te vayas encontrando. Es sin duda el aspecto más divertido del juego.



Poder mirar en cualquier dirección resulta interesante, pero a la larga, ciertos ángulos de cámara acabarán por producirte dolor de cabeza.











Sólo podremos ver algo de movimiento en las contadas secuencias animadas que ayudan a desarrollar el argumento del juego.



Dispondremos de un inventario en el que ir atesorando los objetos que encontremos. Su capacidad está limitada a ocho elementos, así que habrá que tener cuidado.

Gráficos:	85
Sonido:	80
Jugabilidad:	72
Diversión:	70

Opinión:

Amerzone podría haber sido un gran juego con sólo que hubiera utilizado un sistema de juego más "animado". En cambio el resultado obtenido resulta algo soso y monótono, y hay que tener una gran vocación de "aventurero gráfico" para poder disfrutarlo. Al menos el doblaje lo acerca a todos los usuarios.

Valoración 73



- Tipo: **RPG**
- Compañía: **Crave**
- Distribuidora: **Sony**
- Precio: **7.490 ptas.**
- Jugadores: **1**
- Idioma: **Castellano**

«Shadow Fantasy»... o algo así

SHADOW MADNESS™

No hay que ser un lince para darse cuenta de que este RPG contiene enormes influencias de la serie «Final Fantasy». El problema es que la diferencia de calidad es abismal a favor de el juego de Square.

Es evidente que «Shadow Madness» muestra un parecido más que casual con «Final Fantasy VII», lo cual no tiene nada de malo, pero claro, uno no puede evitar preguntarse dónde estaban escondidos sus diseñadores para no enterarse de que la séptima entrega de esa saga lleva ya dos años en el mercado..

Dentro del género de los RPGs «Shadow Madness» va a pasar sin pena de gloria, y es una lástima porque la historia que se desarrolla en el juego es de las buenas; el argumento está muy bien planteado y los diálogos son bastante ingeniosos, y ése es un factor que los aficionados al género suelen tener muy en cuenta. Incluso se han hecho algunos esfuerzos para añadir algo original al mecanismo habitual de los juegos de rol, aunque los resultados han sido dispares. Por un lado se puede cambiar el nivel de dificultad desde dentro del juego y se pueden esquivar los pesadísimos combates aleatorios que salpican todos los RPGs, ideas ambas muy interesantes. Sin embargo, también se ha intentado acelerar los combates haciendo que el juego no se detenga mientras se decide que acción va a realizar cada personaje. El resultado es que la única forma de evitar que te maten mientras piensas es... no pensar y atacar a toda prisa, con lo que el habitual elemento de estrategia se esfuma por completo. Lo peor en cualquier caso es que aparte de estos detalles «Shadow Madness» no aporta nada nuevo que destaque con respecto a los demás RPGs que pueblan las estanterías de las tiendas; ni siquiera sus gráficos, pues si bien los escenarios renderizados 3D son bastante atractivos, los personajes carecen de cualquier rasgo facial y parecen más bien pequeñas piezas de Lego.

Puede que el juego resulte interesante para los incondicionales del género, pero el jugador medio tiene ofertas mucho mejores dentro del rol.





Aunque los escenarios 3D tienen una cierta calidad, los personajes carecen de cualquier tipo de detalle, lo que disminuye su atractivo.



Si en un combate no decides rápidamente lo que vas a hacer tu oponente te habrá atacado varias veces antes de que te des cuenta.



Hay que decir a favor de «Shadow Madness» que todo el juego está traducido al castellano y de una forma bastante correcta, además.

Gráficos:	73
Sonido:	70
Jugabilidad:	67
Diversión:	72

Opinión:

«Shadow Madness» es un RPG con un argumento interesante y un desarrollo más que aceptable. Desgraciadamente sus gráficos son una versión pobre de los de «FFVII» y la jugabilidad se resiente por un sistema de combate con graves fallos. Como juego de rol cumple, pero la competencia es demasiado dura.



- Tipo: **Velocidad**
- Compañía: **Acclaim**
- Distribuidora: **Acclaim**
- Precio: **7.490 ptas.**
- Jugadores: **1 ó 2**
- Idioma: **Inglés**

Ni pizca de gracia

South Park Rally

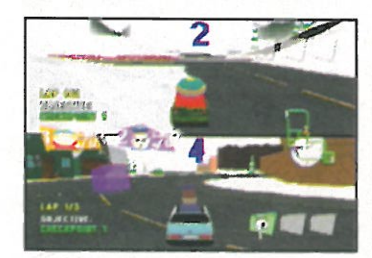
Hay que reconocer que en nuestro país «South Park Rally» se enfrenta al hándicap de la escasa popularidad de la serie de dibujos animados en la que se basa. Sin embargo, hay que aclarar también que el juego no se salvaría ni aunque la susodicha serie fuera tan famosa como los mismísimos Simpsons.

La calidad técnica del juego es bastante pobre, y ni siquiera la abundancia de circuitos y armas disimulan los problemas con el control de los vehículos ni la excesiva dificultad del juego.

Sin embargo el aspecto más negativo del juego es su apartado gráfico, sobre todo si lo comparamos con los estupendos juegos del mismo género aparecidos recientemente, como «Crash Team Racing», por ejemplo.

Vamos, que a no ser que seas un acérrimo seguidor de Stan, Kyle, Kenny y compañía, tienes opciones mucho mejores.





Cuando en un juego de este tipo no se salva ni el modo multijugador es que la cosa es realmente grave.



Gráficos:	55
Sonido:	53
Jugabilidad:	60
Diversión:	62

Valoración 60

- Tipo: **Simulador de pesca**
- Compañía: **Crave**
- Distribuidora: **NETAC**
- Precio: **7.990 ptas.**
- Jugadores: **1**
- Idioma: **Inglés**

No piques

reel fishing



Hay algo extraño en los simuladores de pesca. Si el encanto de esta afición radica precisamente en el contacto con la naturaleza y el aire libre... ¿qué sentido tiene simularlo cuando lo que tienes que suprimir es precisamente eso y te quedas con la parte más aburrida...?

En cuanto a su calidad técnica, éste juego no es peor ni mejor que otros pertenecientes al mismo género. Su mecánica no podría ser más simple, aunque cuenta con amplia lista de parámetros (cañas, anzuelos, cebos, flotadores...) y se pueden capturar bastantes tipos de peces, al final todo se reduce a lanzar el anzuelo y esperar a que piquen.

Poco pueden hacer los aceptables gráficos por mejorar el atractivo de este título que sólo podemos recomendar a los más forofos del tema, aunque es posible que incluso a éstos les resulte un juego aburrido y soso como él solo.

Los diferentes escenarios poseen cierta calidad gráfica, pero en cuanto un pez pica todas las diferencias se esfuman y lo único que queda es el repetitivo procedimiento de sacarlo del agua.

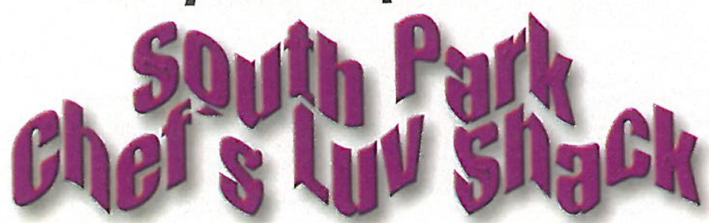


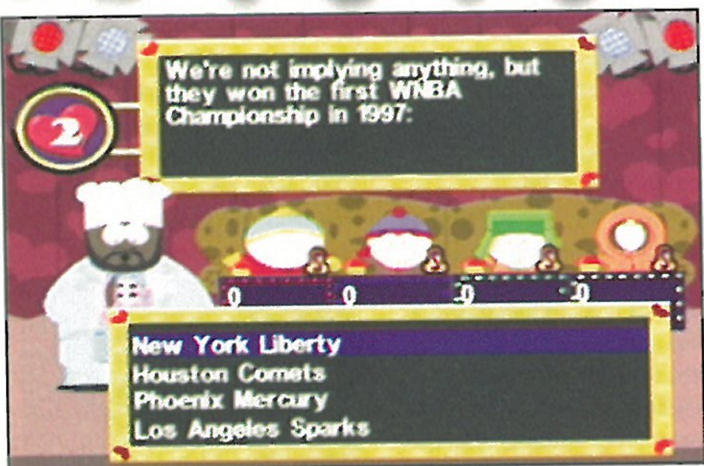
Gráficos:	58
Sonido:	50
Jugabilidad:	60
Diversión:	50

Valoración 55

- Tipo: **Party Game**
- Compañía: **Acclaim**
- Distribuidora: **Acclaim**
- Precio: **9.990 ptas.**
- Jugadores: **De 1 a 4**
- Idioma: **Inglés**

"Party Game" para adultos

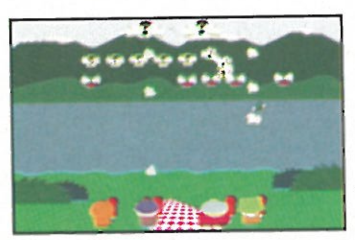




No es la primera vez que esta pandilla de gamberros se pasea por nuestra N64. Ahora, los personajes de esta serie de animación llegan con este singular concurso de preguntas y respuestas que ha pasado ya por otras consolas.

Los temas más extravagantes -que no siempre resultan de buen gusto- y los minijuegos divertidos, casi siempre versiones de videojuegos clásicos -del tipo «Asteroids», «Paper Boy», o «Space Invaders»- se alternan en un juego que parece sobre todo diseñado para 4 jugadores, ya que la diversión disminuye notablemente jugando sin compañía.

Además el hecho de que no se encuentre traducido al castellano, ni sus preguntas adaptadas al público español, y además cuente con un apartado técnico mediocre, limita su atractivo a los mitómanos de la serie -que en nuestro país son bastante pocos-.



Los minijuegos basados en videojuegos clásicos se alternan con las preguntas y respuestas.





Gráficos:	65
Sonido:	81
Jugabilidad:	68
Diversión:	69
Valoración	68

Tipo: **Deportivo**	Precio: **5.990 ptas.**
Compañía: **Konami**	Jugadores: **1**
Distribuidora: **Konami**	Idioma: **Inglés**

Un aperitivo antes de Sydney 2000

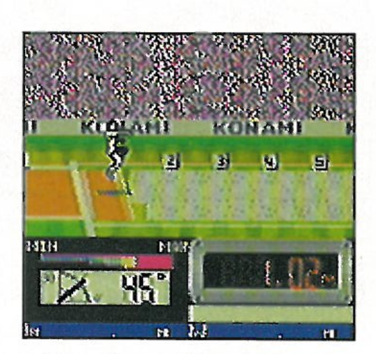
En el 2000 se celebran las olimpiadas de Sydney, y como cada 4 años, las compañías se lanzan a competir por ver quién se lleva el gato al agua con el "machacabotones" de turno. Esta vez se adelantan los chicos de Konami, con el último «T & F» para GB.



La andadura de los «Track & Field» en el mundo de los videojuegos se remonta a las primera consolas de 8 bits. Desde que lo jugamos por primera vez en NES, la serie deportiva de Konami ha seguido apostando por una enorme jugabilidad -precursora de todo un estilo de juego- basada en golpear los botones a gran velocidad para así rellenar una barra de energía que nos permita llegar más lejos, más rápido, más alto y más fuerte. De este modo se llevan a cabo las 10 diferentes pruebas de atletismo que componen este cartucho: carreras de velocidad y obstáculos, saltos de altura y longitud, y lanzamiento de disco, javalina y peso en sus categorías olímpicas ocupan el papel central en un juego que exige habilidad y resistencia a partes iguales.

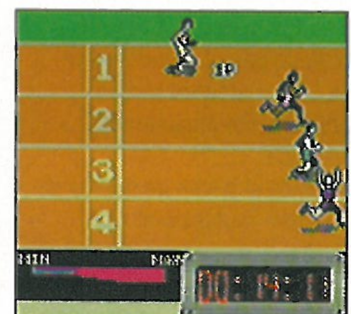
Sin embargo, conscientes de las limitaciones de los juegos deportivos de este estilo, los chicos de Konami han incluido nuevas posibilidades al típico campeonato. Un juego de entrenamiento para mejorar nuestras habilidades, la posibilidad de escoger el personaje con el que vamos a competir, y, sobre todo un modo historia, en el que se nos obliga a planificar nuestras competiciones y las sesiones de práctica a lo largo de varias semanas hasta que nos hagamos con el título mundial, consiguen hacer que el cartucho, lejos e hacerse monótono, logre "picarnos" y mantenernos jugando durante mucho tiempo.

Eso sí, no debemos olvidar que a la hora de competir el juego no puede dar más de sí, y todo se reduce a golpear sin piedad los botones de la Game Boy, lo que puede no resultar divertido a todo el mundo. En cualquier caso, éste es sin duda el mejor cartucho del género.



No todo es martillear los botones de nuestra consola, a veces también hay que ajustar el ángulo, o la dirección de un lanzamiento.

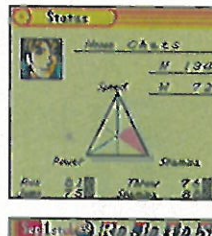




Lograr un récord "histórico"









Por primera vez en un juego de la serie «Track & Field» podemos participar en un modo historia. Además de competir en las diferentes pruebas del campeonato, nuestra labor será planificar los entrenamientos y mejorar nuestras habilidades.

Gráficos: 80
Sonido: 82
Jugabilidad: 85
Diversión: 86

Opinión:
Konami demuestra con este «I T& F» que los clásicos simuladores deportivos pueden dar mucho de sí. Los nuevos modos de juego, el acertado apartado técnico y, sobre todo, la gran jugabilidad y diversión de las pruebas convierten a este título en el mejor de su género para GBC y en un juego muy recomendable.

Valoración 85

- Tipo: **Velocidad**
- Compañía: **Videosystem**
- Distribuidora: **Konami**
- Precio: **5.990 ptas.**
- Jugadores: **1 ó 2**
- Idioma: **Castellano**

Correcta actualización



No ha pasado mucho tiempo desde que saliera la primera parte de este título en GB Color, apenas 6 meses. Sin embargo, los poseedores de la portátil de Nintendo ya pueden hacerse con la nueva versión de este aclamado simulador.

No parece lógico que sólo 6 meses después de haber aparecido la primera parte se lance una segunda entrega, más que nada porque cuesta imaginar que en tan corto espacio de tiempo se hayan podido realizar muchas mejoras con respecto al original.

Así, «F-1 WGP II» cuenta con todos los equipos y escuderías reales y con todos los circuitos oficiales, tal y como ocurría en la primera parte, si bien, lógicamente, los datos se han actualizado.

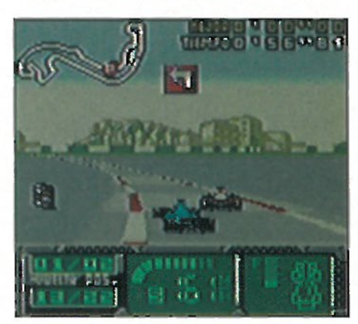
También disponemos de los modos de juego presentes en la anterior entrega, o sea, Exhibición, Grand Prix, Contrarreloj y Desafío, además de un modo llamado Carrera, para jugar con un amigo a través del cable link. De todos ellos, el más atractivo sigue siendo el Desafío (algo así como unas "misiones" que se nos plantean en algunas situaciones vividas en carreras reales, y que resultan bastante entretenidas). Pero el caso es que no hay grandes cambios.

Se ha remodelado ligeramente el apartado gráfico, cambiando el aspecto de los menús y mejorando el diseño de los monoplazas, y aunque no hay grandes ralentizaciones, sí se notan algunas desapariciones de sprites cuando hay muchos coches en pantalla, pero en general el aspecto gráfico es bastante bueno.

Resumiendo, que este segunda entrega resulta una simple actualización de la primera entrega, ya que como juego es prácticamente idéntico a su antecesor, aunque su calidad sea indiscutible.





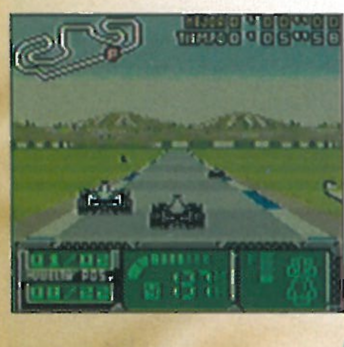


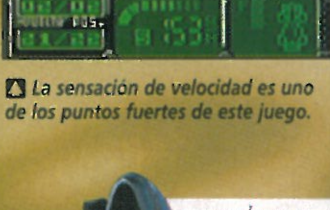


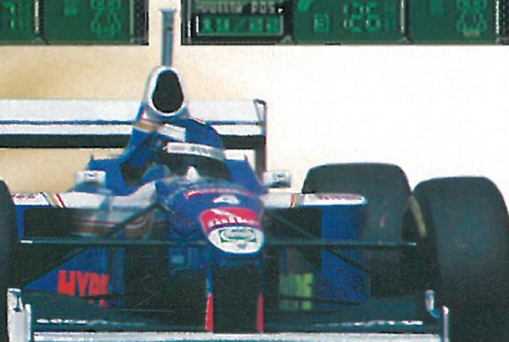
Con la opción de daños activados, habrá que pasar por boxes a menudo.



La sensación de velocidad es uno de los puntos fuertes de este juego.







Gráficos:	84
Sonido:	80
Jugabilidad:	82
Diversión:	85

Opinión:

No son muchas las novedades que incorpora esta segunda parte: por un lado, un diseño ligeramente diferente de los monoplazas y los indicadores de pantalla; por otro, una aumento de la jugabilidad gracias al mejor control de los coches. Es una correcta actualización, pero insuficiente si posees la primera parte.

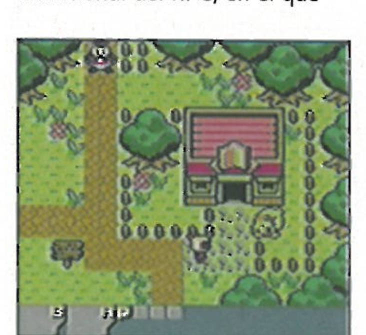


- Tipo: **RPG**
- Compañía: **Hudson**
- Distribuidora: **Virgin**
- Precio: **5.990 ptas.**
- Jugadores: **1 ó 2 (Link Cable)**
- Idioma: **Inglés**

Aventura explosiva



Tras haber probado las plataformas en «Pocket Bomberman», el incombustible héroe artificiero de Hudson continúa sus andanzas, pasándose esta vez al rol. Cuando se hallaba pilotando una nave espacial donde transportaba a los monstruos que ha ido capturando en sus batallas, unas luces misteriosas le arrancan los motores y cae en un planeta, oportunidad que aprovechan los monstruos para escapar. Su misión no es otra que la de volver a capturar a las criaturas y derrotar a cuatro enemigos para poder regresar al planeta Bomber. Bajo este argumento, nos encontramos con un juego que en teoría sigue el desarrollo tradicional del RPG, en el que hay que explorar pueblos, hablar con sus habitantes, adentrarse en mazmorras y recoger multitud de ítems. A la hora de jugar, sí que podemos hacer todas esas cosas a un nivel bastante básico, pero en realidad el juego sigue basando su desarrollo en la misma mecánica conocida de colocar bombas y esperar a que exploten para eliminar a los enemigos. Es decir, que como RPG se queda un poco corto, aunque la curiosa mezcla llega a resultar atractiva. «BQ» puede resultar idóneo para los que busquen un RPG con mucha acción y pocas complicaciones.







Nos hubiera gustado que el juego hubiera salido traducido, pero aún así puede jugarse sin muchos problemas.



- Tipo: **Aventura gráfica**
- Compañía: **Kemco**
- Distribuidora: **Proein**
- Precio: **5.990 ptas.**
- Jugadores: **1**
- Idioma: **Inglés**

Detective de piedra







Después de la reedición del clásico de NES «Shadowgate» (una aventura gráfica conversacional que apareció hace meses en GB Color), Kemco trae también a esta consola un juego que reúne en un solo cartucho las 2 partes de otro de estos clásicos que en los años 80 fueron tan populares.

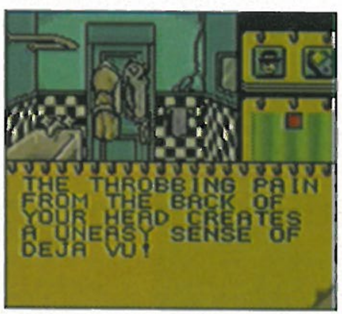
En «Deja vu», tomamos el papel de un detective llamado Ace Harding, que en cada uno de los dos juegos incluidos deberá resolver unas misteriosas historias en las que se ve envuelto por diferentes razones.

La mecánica de juego les resultará familiar a los que ya conozcan «Shadowgate»: pantallas estáticas que exploramos con la ayuda de un puntero buscando objetos que nos ayuden a resolver puzzles, realizando las acciones a través de un menú en pantalla.

Sin embargo, el interés por esta clase de aventuras suele perderse rápidamente ante la falta de acción, el desconcierto al no saber qué hacer, y en este caso, el añadido de la ausencia de traducción.

Demasiados problemas para un juego que en su tiempo seguramente tuvo su gracia, pero que ahora sólo consigue resultar bastante tedioso de jugar.





El sistema de juego resulta demasiado lento y torpe, a lo cual se le suma el no estar traducido.



Tipo: **Beat'em up**
Compañía: **Kemco**
Distribuidora: **Proein**
Precio: **5.990 ptas.**
Jugadores: **1**
Idioma: **Inglés**

Una gatita... sin garras

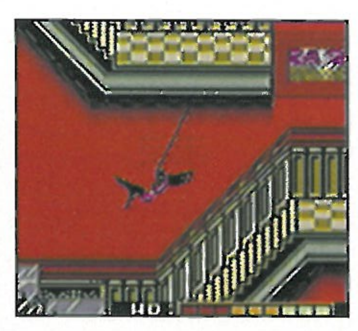
CatWoman

Los seguidores de los cómics que publica la compañía DC conocerán de sobra a Catwoman, un personaje con solera que ha compartido historias con el mismísimo Batman y cuyos poderes imitan la agilidad y la fuerza de los felinos. Pues bien, Kemco la ha tomado como protagonista para este beat'em up, y la ha colocado ante la difícil misión de robar una misteriosa calavera que se encuentra en el Museo de Arte de Gotham City. El museo, por supuesto, está repleto de medidas de seguridad, como guardias, perros entrenados, rayos láser, vayas eléctricas y similares, que Catwoman tiene que superar gracias a sus conocimientos de artes marciales, a su agilidad y a su fiel látigo, con el que puede impulsarse hasta los sitios más inaccesibles. El planteamiento es atractivo, pero la realización técnica de Catwoman es realmente mala. El tamaño de los personajes es diminuto, lo que impide que nos enteremos bien de lo que está pasando, además de resultar perjudicial para la vista. Junto a esto, el control de Catwoman es francamente caótico, y para rematar, los escenarios son tan pobres y repetitivos que no atraen en absoluto. Un juego más bien olvidable, al que no han sabido extraer el posible tirón de la licencia, y que ni siquiera los fans de los cómics encontrarán interesante.



Lo más llamativo del juego, y lo único que se ha cuidado un poco, es la intro, pero encima está en inglés.





Gracias al látigo podréis impulsaros a sitios inaccesibles... si es que podéis llegar a controlarlo.



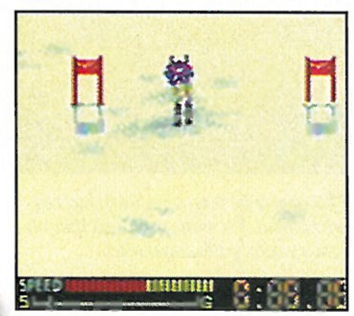
Tipo: **Deportivo**
Compañía: **Konami**
Distribuidora: **Konami**
Precio: **5.990 ptas.**
Jugadores: **1**
Idioma: **Inglés**

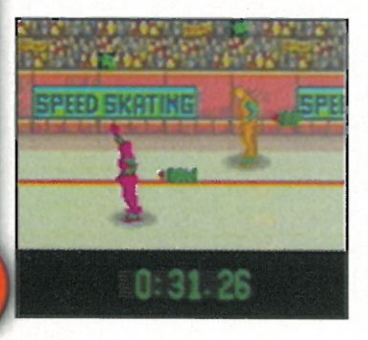
Cóctel deportivo con hielo

Konami winter games

Aprovechando que las estaciones de esquí aún no tienen todas sus pistas practicables, Konami nos trae una oportunidad de bolsillo para disfrutar del deporte de invierno en sus variedades más espectaculares. Patinaje sobre hielo, snowboard, y salto de esquí son sólo una pequeña muestra de lo que nos espera en este "remix" deportivo, que recuerda en su desarrollo a los juegos más veteranos del género.

El campeonato consta de 8 pruebas que se desarrollan de tres modos diferentes: pruebas de velocidad, en que lo importante es esquivar obstáculos -como en el Bobsleigh y en las competiciones de esquí-, "machacabotones" en los que debemos mostrar nuestra coordinación y resistencia, y niveles de habilidad -como las piruetas en el aire- en las que conseguir una mayor puntuación depende de la velocidad con la que realicemos una combinación de movimientos con la cruceta de control. Todas las competiciones se alternan procurando que en ningún momento el cartucho se haga repetitivo, aunque puede llegar a cansar debido a la escasa duración del campeonato y a la sencillez de algunos deportes, en los que el único reto termina siendo superar nuestro propio registro. Un pequeño lunar que no oculta su buen nivel técnico y su agradecida variedad.







Algunas pruebas exigen cierta habilidad con la cruceta para poder llevar a cabo algunos movimientos.



- Tipo: **Deportivo**
- Compañía: **Konami**
- Distribuidora: **Konami**
- Precio: **5.990 ptas.**
- Jugadores: **1**
- Idioma: **Inglés**

«Mario kart» con calabazas

Halloween RACER

La idea no es nueva. Meter una serie de divertidos personajes en una carrera en la que es tan importante hacer buen uso de los items como ser rápido, y acompañar todo esto con unas divertidas melodías y una curiosa ambientación, es una fórmula que ya se ha consagrado en casi todas las consolas.

Esta vez, los poseedores de una GBC pueden poner sus reflejos a prueba en un cartucho cuyo mayor atractivo reside en su "siniestra" y divertida ambientación, ya que corredores y escenarios parecen directamente sacados de la noche de Halloween. Sin embargo, a su flojilla realización técnica -con circuitos que dan la sensación de estar vacíos, y una sensación de velocidad insuficiente- se une el escaso repertorio de recorridos y pilotos, lo que, junto a la mínima dificultad que entraña ganar en cada circuito, hace que la vida de este juego se nos quede algo corta.

Por lo demás, las carreras resultan entretenidillas, y la originalidad de los protagonistas y sus vehículos, no deja de tener cierta gracia.







El aspecto de personajes y vehículos es muy divertido.



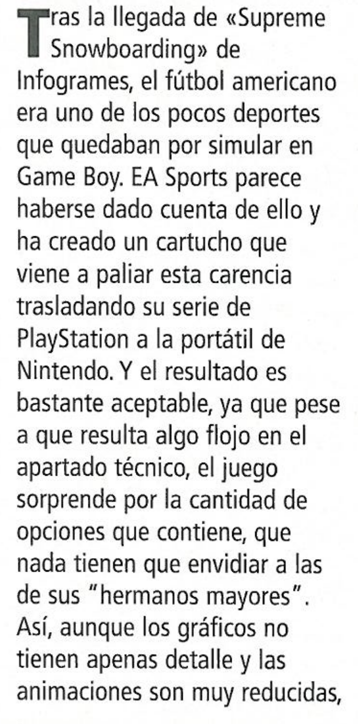
Aunque la sensación de velocidad no es mala, los escenarios resultan un tanto vacíos y desangelados.



- Tipo: **Deportivo**
- Compañía: **THQ**
- Distribuidora: **Proein**
- Precio: **5.990 ptas.**
- Jugadores: **1**
- Idioma: **Inglés**

Fútbol americano de bolsillo

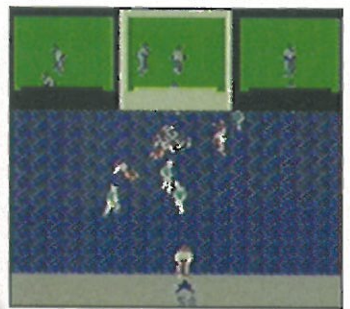
MADDEN NFL



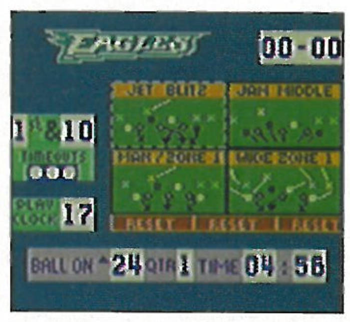
Tras la llegada de «Supreme Snowboarding» de Infogrames, el fútbol americano era uno de los pocos deportes que quedaban por simular en Game Boy. EA Sports parece haberse dado cuenta de ello y ha creado un cartucho que viene a paliar esta carencia trasladando su serie de PlayStation a la portátil de Nintendo. Y el resultado es bastante aceptable, ya que pese a que resulta algo flojo en el apartado técnico, el juego sorprende por la cantidad de opciones que contiene, que nada tienen que envidiar a las de sus "hermanos mayores". Así, aunque los gráficos no tienen apenas detalle y las animaciones son muy reducidas, la jugabilidad es correcta y las grandes posibilidades que ofrece a nivel de juego compensan estas deficiencias técnicas. Todas las jugadas de pizarra, posiciones, placajes, ensayos y demás atractivos de este deporte están perfectamente reflejadas en el juego, que se convierte así en un buen inicio de esta serie en Game Boy. No obstante, tenemos que advertir que al estar completamente en inglés, y dada la complejidad de este deporte, es un cartucho exclusivamente destinado para los aficionados al fútbol americano, o que ya conozcan de antemano este tipo de juegos. Los demás, harán bien en abstenerse.



La necesidad de ver gran parte del terreno de juego ha provocado que los jugadores sean muy pequeño.



Para pasar el balón tendremos tres ventanas para ver a los receptores.

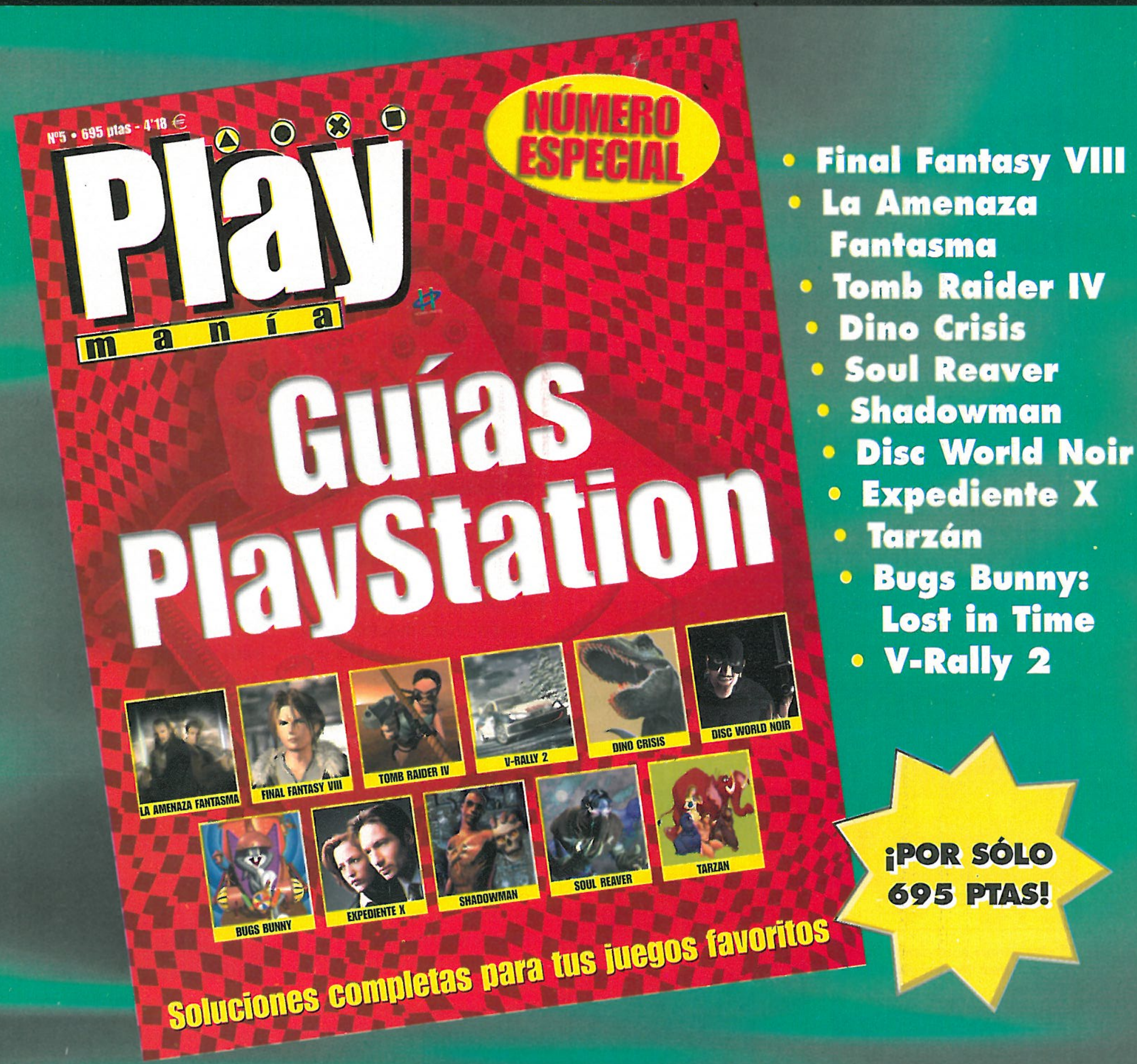


El juego cuenta con las clásicas opciones para elegir jugadas de ataque y defensa.

Gráficos:	69
Sonido:	75
Jugabilidad:	70
Diversión:	70

Valoración 70

Las GUÍAS TOTALES para tus juegos favoritos



Soluciones Completas para los 11 mejores juegos del año.

A la venta a partir del 4 de Febrero

- Tipo: **RPG**
- Compañía: **SNK**
- Distribuidora: **Aplisoft & Ided**
- Precio: **6.490 ptas.**
- Jugadores: **1**
- Idioma: **Inglés**

"Tamagotchis" que disparan

Dark ARMS

Teniendo en cuenta que casi todos los lanzamientos que acompañan a la portátil de SNK son conversiones de sus recreativas o juegos de lucha, resulta refrescante la llegada de juegos de rol tan bien realizados como este «Dark Arms» que ahora nos ocupa.

Un apartado técnico correcto y un argumento bastante complejo, sirven como presentación para un clásico "action-RPG" de perspectiva cenital que se desarrolla en un mundo de fantasmas y brujería.

Pero más allá de la fantástica ambientación o de los interesantes detalles que nos vamos a encontrar a lo largo de la aventura -como la posibilidad de jugar en los mismos escenarios a diferentes horas del día-, el punto fuerte del cartucho está en su sistema de coleccionar las más de 100 armas que incluye. Lejos de resultar simples items, nuestras herramientas de combate se comportan como seres vivos, capaces de evolucionar, combinarse, e incluso crecer.

Por lo demás, una música un tanto "machacona", y una enorme variedad de localizaciones y enemigos redondean un cartucho al que sólo se le puede reprochar cierta lentitud inicial, ya que hasta que nos hagamos con unos cuantos items la aventura da la impresión de no progresar.



«Dark Arms» es un clásico "action RPG" con combates muy dinámicos y numerosos.



Los diálogos están en inglés y tienen una gran importancia a la hora de resolver la aventura.



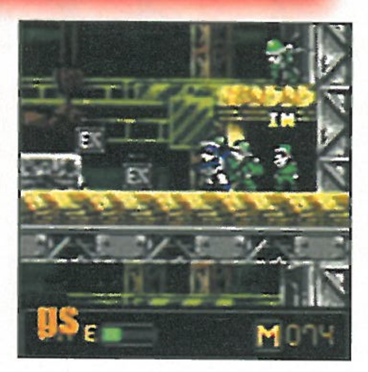
Gráficos:	80
Sonido:	78
Jugabilidad:	80
Diversión:	84

Valoración 82

- Tipo: **Arcade**
- Compañía: **SNK**
- Distribuidora: **Aplisoft & Ided**
- Precio: **6.490 ptas.**
- Jugadores: **1**
- Idioma: **Inglés**

Una recreativa en pequeño

Metal Slug: 1st Mission



Nada mejor para el estreno de Neo Geo Pocket que un éxito consagrado en los salones recreativos. «Metal Slug», el popular arcade de scroll lateral en el que encarnábamos a un soldado de las fuerzas especiales que lo arrasaba todo para ir rescatando prisioneros, regresa en una versión que ha disminuido en tamaño, pero no en duración, jugabilidad y diversión.

Como es lógico, no será posible jugar con un compañero, pero, salvando ese detalle, todas las armas, los vehículos y los cómicos enemigos de la recreativa harán su aparición en este cartucho, que además cuenta con un nuevo desarrollo -más largo que el original- en el que nuestra misión sigue siendo el rescate de los rehénes que se encuentran repartidos por todo el mapeado.

Esta conversión cuenta, por otro lado, con un apartado técnico excepcional, en el que por encima de todo destacan la construcción de escenarios, la suavidad de los movimientos y una increíble jugabilidad, que hará que desde la primera partida quedéis enganchados a este divertidísimo juego.

En fin, un cartucho imprescindible para los amantes de la acción, que estrena de modo inmejorable el catálogo de la nueva portátil Neo Geo Pocket.



Uno de los atractivos de la versión portátil de «MS» es la posibilidad de controlar los vehículos de la máquina.

Gráficos:	89
Sonido:	82
Jugabilidad:	91
Diversión:	90

Valoración 90

TRAS SIGLOS LLENOS DE AGRESION, ENTRAMOS EN EL PROXIMO MILENIO CON NUEVAS ESPERANZAS. EL SER HUMANO, SERA CONSCIENTE DE QUE TODAS LAS LUCHAS, TODAS LAS GUERRAS Y TODAS LAS BATALLAS, FOMENTAN LA SOLEDAD, POBREZA... PERO ESTA CONCIENCIA SE DERRUMBARA: LA COLERA SE ESFUMARA, LA VIOLENCIA SERA SUPRIMIDA, EL MAL CARACTER SE SUAVIZARA, Y FINALMENTE, EL MUNDO PODRA DISFRUTAR ETERNAMENTE... DEL AUTENTICO

KONAMI



FUTBOL



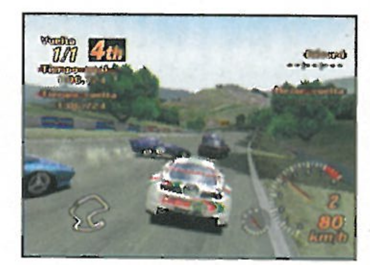
www.konami-europe.com
KONAMI ESPAÑA. Orense 34, 9º. 28020 MADRID Teléf.: 91 556 28 02 Fax: 91 556 28 35



Los recomendados

PLAYSTATION

VELOCIDAD
1. Gran Turismo 2
2. Gran Turismo (Platinum)
3. Ridge Racer Type 4



«Gran Turismo 2» se convierte por méritos incuestionables en el mejor simulador de coches de la historia.

LUCHA
1. Tekken 3
2. Rival Schools
3. Soul Blade (Platinum)

SHOOT'EM UP
1. Quake II
2. Medal of Honor
3. Alien Trilogy (Platinum)

AVENTURA
1. Metal Gear Solid
2. Resident Evil 2 (Plat.)
3. Tomb Raider: TLR
4. Soul Reaver

ROL
1. Final Fantasy VIII
2. Final Fantasy VII (Plat.)
3. Alundra

PLATAFORMAS
1. Crash Bandicoot 3
2. Ape Escape
3. Abe´s Exoddus

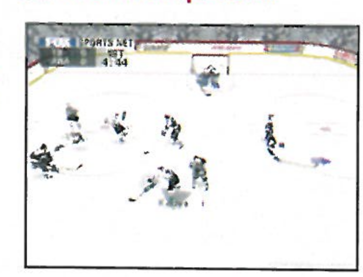
ACCIÓN
1. Driver
2. Syphon Filter
3. La Amenaza Fantasma

AVENTURA GRÁFICA
1. Discworld Noir
2. Broken Sword II

FÚTBOL
1. FIFA 2000
2. Esto es fútbol
3. ISS Pro '98

ESTRATEGIA
1. Red Alert
2. Populous
3. Theme Hospital

DEPORTIVOS
1. NBA Live 2000
2. KO Kings 2000
3. NHL Champ. 2000



Aunque el hockey sobre hielo no es muy popular por estos lares, hay que reconocer la calidad de este juego.

VARIOS
1. Um Jammer Lammy
2. Bust a Move 2 (Platinum)
3. Bust a Groove

Imprescindibles
- CRASH BANDICOOT 3
- FIFA 2000
- FINAL FANTASY VIII
- GRAN TURISMO 2
- METAL GEAR SOLID
- QUAKE II
- RESIDENT EVIL 2 (Platinum)
- SOUL REAVER
- TEKKEN 3 (Platinum)
- TOMB RAIDER: TLR

NINTENDO 64

VELOCIDAD
1. Star Wars: Racer
2. F-1 World GP (P. Choice)
3. World Driver

LUCHA
1. WWF Attitude
2. Super Smash Bros
3. Mortal Kombat 4

DEPORTIVOS
1. 1080° Snowboarding
2. NBA Jam 2000
3. Centre Court Tennis

SHOOT'EM UP
1. Rogue Squadron
2. Forsaken

PLATAFORMAS
1. Super Mario 64
2. Donkey Kong 64
3. Rayman 2

ROL
1. The Legend of Zelda: Ocarina of Time

ACCIÓN
1. Goldeneye (P. Choice)
2. Turok 2
3. Jet Force Gemini

ESTRATEGIA
1. Command & Conquer

FÚTBOL
1. ISS '98
2. FIFA '99

VARIOS
1. Mario Party
2. The New Tetris

AVENTURA
1. Resident Evil 2
2. Shadowman
3. Mission: Impossible



Como era lógico, «Resident Evil 2» se presenta como la mejor y más terrorífica aventura que hay en el catálogo de N64.

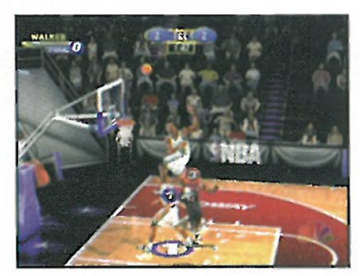
Imprescindibles
- DONKEY KONG 64
- GOLDENEYE (Players Choice)
- ISS '98
- MARIO KART (Players Choice)
- RAYMAN 2
- RESIDENT EVIL 2
- STAR WARS: EPISODIO I. RACER
- SUPER MARIO 64
- THE LEGEND OF ZELDA: OCARINA OF TIME
- TUROK 2

Gran Turismo 2



DREAMCAST

DEPORTIVOS
1 NBA Showtime
2 Ready To Rumble
3 World Wide Soccer



El baloncesto más loco y divertido se muestra en Dreamcast como la opción más atractiva en el género deportivo, sobre todo para cuatro jugadores.

LUCHA
1 Soul Calibur
2 Power Stone
3 Virtua Fighter 3tb

AVENTURA
1 Shadowman
2 Blue Stinger

ACCIÓN
1 Soul Fighter
2 House of The Dead 2
3 Toy Commander

PLATAFORMAS
1 Sonic Adventure

VELOCIDAD
1 Speed Devils
2 Sega Rally 2
3 Monaco GP 2

Imprescindibles
- BLUE STINGER
- HOUSE OF THE DEAD 2
- NBA SHOWTIME
- READY 2 RUMBLE
- SEGA RALLY 2
- SHADOWMAN
- SONIC ADVENTURE
- SOUL CALIBUR
- SOUL FIGHTER
- SPEED DEVILS

GAME BOY

VELOCIDAD
1 V-Rally '99 (Color)
2 F-1 WGP II (Color)

Aunque sin muchas novedades con respecto a la primera parte, este nuevo «F-1» es un gran juego de coches.

ROL
1 The Legend of Zelda (Color)
2 Conker's Pocket Tales (Color)
3 Pokémon

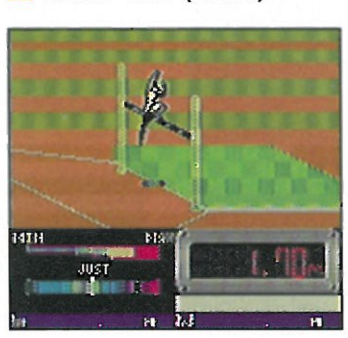
LUCHA
1 Street Fighter Alpha
2 Killer Instinct
3 King of Fighters

ACCIÓN
1 Turok Rage Wars (Color)
2 Duke Nukem (Color)
3 Turok 2

PLATAFORMAS
1 Mario Bros DX (Color)
2 Wario Land 2 (Color)
3 Super Mario Land 3

FÚTBOL
1 Ronaldo V-Football
2 ISS '99 (Color)

DEPORTIVOS
1 All Star Tennis (Color)
2 Track & Field II (Color)
3 Mario Golf (Color)



Un juego clásico muy bien adaptado por Konami a Game Boy.

AVENTURA
1 Mission: Impossible
2 Quest for Camelot (Color)
3 Mickey's Adventure Racing (Color)

VARIOS
1 Tetris (Color)
2 Game & Watch Gallery 2 (Color)
3 Pacman (Color)

Imprescindibles
- MARIO BROS DX
- POKÉMON
- TETRIS DX
- THE LEGEND OF ZELDA DX
- TUROK RAGE WARS
- V-RALLY



La compra del mes

PLAYSTATION: La recomendación de este mes no podía estar más clara: **«Gran Turismo 2»**. Es el mejor simulador de coches que hemos visto jamás en una consola y un juego absolutamente imprescindible para todos los usuarios de PlayStation.

DREAMCAST: Aunque está claramente pensado para que lo disfruten cuatro jugadores, **«NBA Showtime»** es un juego enormemente divertido que no deberíais dejar pasar.

NINTENDO 64: Evidentemente, **«Resident Evil 2»** es el lanzamiento estrella en esta consola, pese a lo elevado de su precio.

GAME BOY: Si no tienes la entrega anterior, **«F-1 WGP II»**, es un juego de coches realmente bueno.


PROMOCIÓN REGALO CAMISETAS
19.900ptas
8.490 ptas
VOLANTE SHOCK 2
RACING WHEEL
10.990ptas
LICENCIA
FERRARI


7.490 ptas
7.490 ptas
7.490 ptas
7.490
Consultar
7.490 ptas
PlayStation
PlayStation
PlayStation


7.490 ptas
7.490
8.490
8.490
7.490
9.490 ptas
PlayStation
PlayStation
PlayStation


7.490 ptas
7.490
8.490
8.490
Consultar
7.490 ptas
PlayStation
PlayStation
PlayStation


7.490 ptas
7.990 ptas
8.490 ptas
8.490 ptas
Consultar
7.490
PlayStation
PlayStation
PlayStation
14.990ptas
Cons.
Cons.
9.490ptas
9.490ptas


12.490ptas
5.490ptas
5.490ptas
5.490ptas
5.490ptas
CONS.

teléfono *rojo*

Si queréis que Yen resuelva vuestras dudas o queréis hacerle llegar un dibujo, una opinión o cualquier otra cosa, enviad una carta a:
HOBBY PRESS.
Hobby Consolas.
C/Pedro Teixeira, 8, 2ª planta.
28020 Madrid
Indicando en el sobre TELÉFONO ROJO.

SECUELAS Y MÁS SECUELAS

Hola figura, soy Jackie Chan y tengo una PSX y una N64, pienso comprarme una Dreamcast... y desearía que me resolvieras unas dudas.

¿Sabes algo sobre estos juegos: Broken Sword III, Medievil 2, Time Crisis II, Soul Blade II, Super Mario 64 II y Banjo Kazooie 2?

Lo tuyo son las secuelas, figura. Veamos: de Broken Sword III, no se sabe nada, y aunque no está descartado que finalmente salga, la cosa está parada incluso en PC; Medievil 2, están trabajando en él, yo ya he visto algunas imágenes y la cosa promete bastante; Soul Blade II, no hay nada de nada y si lo hubiera sería para PS 2; Super Mario 64 2 será para Dolphin y Banjo Tooie saldrá durante el 2000, pero no se sabe si para DD64, con un chip especial, o si será una simple secuela.

¿Es cierto que todos los juegos que llevan logotipo de Sony en la carátula son exclusivos para PSX? Y si es cierto, Soul Blade lo tiene ¿y cómo te explicas que Soul Calibur lo hayan sacado para Dreamcast al ser la continuación?

Vaya líos que te montas. Aunque Soul Blade sea exclusivo de PSX, Soul Calibur es otro juego diferente, aunque sea la secuela, y de hecho ni siquiera se llama igual. Namco es la compañía desarrolladora y, como ves, no lo saca con el nombre de Soul Blade 2, sino que lo llama Soul Calibur.

Tú que has podido ver los dos juegos, ¿Cuál es mejor para ti, Soul Calibur o Tekken TT?

De Tekken TT sólo he visto vídeos, pero desde luego promete bastante. Ahora, ya puede ser realmente bestial para superar a Soul Calibur.

¿Sabes algo sobre si estarán traducidos Resident Evil Nemesis y Code Veronica?

Me atrevo a asegurarte que ambos estarán cuando menos subtitulados. Lo del doblaje lo veo ya más complicado.

Como quiero comprarme una Dreamcast y pienso conectarme a Internet y ver páginas de consolas y juegos y "otras" (ya sabes) ¿crees que cuando venga la factura a mi casa se pueden enterar mis padres del tipo de páginas que veo o directamente me lo cobran a mí de mi cartilla del Banco y no de la de mis padres?.

La cuenta de Internet les llegará a tus padres junto con la factura normal de teléfono. Además, a no ser que tú lo pidas expresamente, en el recibo no se especifica el gasto que has hecho en Internet, sino que viene añadido al gasto de llamadas telefónicas urbanas. Por ahí, por tanto, es imposible saber qué páginas has visitado. De todas formas, no sé la edad que tienes, pero ten cuidado a ver por qué páginas te mueves...

Sé de dos sitios en Valencia donde ponen chips y realizan otro tipo de actividades ilegales. ¿Me podrías dar el número de teléfono para denunciarles?

Por supuesto, es el: 91 522 46 45.

Jackie Chan.



ISMAEL ADELANTADO MARIÑAS. Barcelona

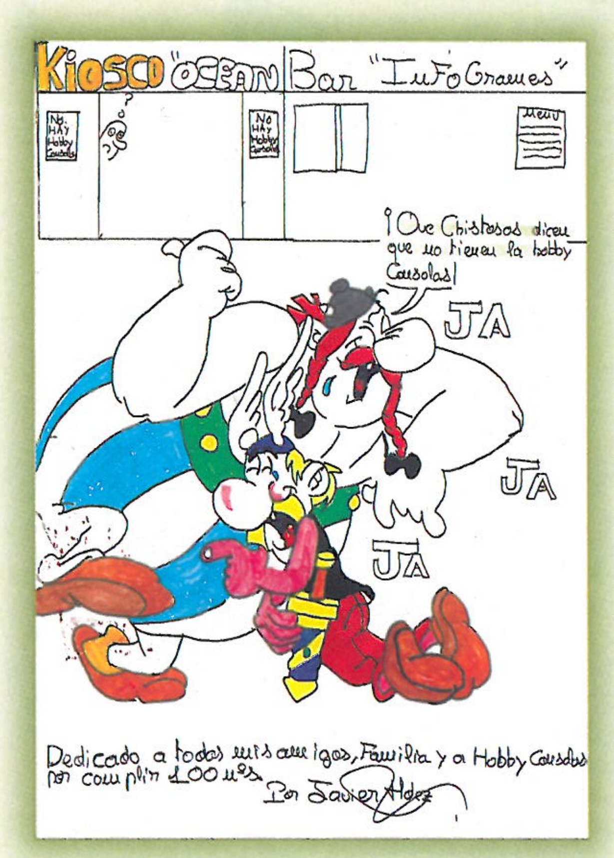


FRANCISCO JOSÉ MESAS LACAL. Barcelona

MÁS POKÉMON.

Hola Yen soy Jesús y me gustaría que me respondieras a estas preguntas: Aparte de las dos ediciones que hay ¿cuándo saldrá un juego nuevo de Pokémon?

El único que hay previsto de momento es el Pokémon Stadium para N64 que saldrá en Mayo, con el Transfer Pak para descargar todos lo datos que hayáis conseguido ya en los Pokémon de Game Boy. El resto de los juegos, el Pokémon Amarillo, el Oro y el Plata, saldrán a lo largo de este año, pero no hay



JAVIER HERNÁNDEZ GARCÍA. Madrid

ninguna fecha definitiva.

Como sé que te gusta, ordéname estos juegos para PlayStation: Metal Gear, Tomb Raider 3, MG VR Missions y Expediente X.

Vaya hombre, nos ha salido graciosete el niño. Porque me has pillado con el día bueno... A ver, Metal Gear, TR 3, MG VR Missions y Expediente X

¿Cuándo darán los primeros datos de Dolphin o cuánto valdrá? ¿Se podrá jugar con los mandos de la N64?

La presentación oficial está prevista para agosto en Japón, aunque es posible que se adelanten algunos datos antes de esa fecha. Del precio no se sabe nada, aunque parece que será más barata que la PS 2. Y los mandos no creo que valgan, porque Miyamoto está diseñando ya unos completamente nuevos.

Jesús García (Alicante)

FUTBOL ES FUTBOL.

Hola Yen. Me llamo Sergio, tengo una Playstation y una Dreamcast y unas preguntas que espero que me contestes.

¿Que juego es mejor FIFA 2000 o ISS PRO EVOLUTION?

Son diferentes. Ya sabes que FIFA siempre será el más completo, el que más opciones y equipos ofrece, mientras que la jugabilidad de ISS es única, un juego que deja más espacio para la habilidad del jugador y a la vez no resulta complicado. Tú decides qué es lo que te gusta más.

¿Saldrá algún FIFA para Dreamcast?

EA sigue en negociaciones con Sega. Sinceramente, yo creo que si la máquina sigue funcionando tan bien, saldrá algún FIFA para Dreamcast.

¿Es verdad los rumores que dicen que FINAL FANTASY IX solo saldrá para N64?

¿Comorrrr? ¿Donde has leído eso? ¿En el Pronto?. Vamos a ver, parece ser que habrá otro Final Fantasy en PlayStation, pero no se sabe si será concretamente el IX, o una especie de transición hasta que aparezca el siguiente en PS 2. Lo de N64 no cuentes con ello.

Sergio

LOS CABLES DE DREAMCAST

Hola Yen soy Javier Gutierrez de Málaga y tengo una dreamcast y un par de dudas sobre próximos lanzamientos de Dreamcast.

¿Cuándo podremos disfrutar de un euroconector en stereo que sirva para enchufar la consola a la minicadena?

Euroconector si que hay, pero supongo que no es ese al que te refieres, sino al cable RGB con una salida para video y dos para audio. Ese cable es el que debes utilizar para conectarlo a un equipo de música y de momento no está a la venta en España (sí en Japón). Parece ser que la próxima partida de consolas que llegue a nuestro país lo llevará incorporado, y entonces es posible, aunque no seguro, que Sega lo ponga a la venta por separado.

¿Para cuándo el Resident Evil Code Veronica? (no se cuándo saldrá en españa y ya me como las uñas).

En Febrero sale a la venta en Japón, pero aquí me han dicho que como mínimo hasta Junio, nada de nada.

¿Qué juegos elegirías entre Shadowman y Toy Commander?

Yo creo que Shadowman es más juego, más adulto y presenta un acabado más brillante, aunque hay que reconocer que la propuesta Toy Commander es realmente original y divertida.

Javier Gutierrez (Málaga).

VA DE CONVERSIONES

Hola Yen, me llamo Rubén (Goldsmith), tranquilo, no te voy a pedir que me ordenes juegos totalmente diferentes, sólo tengo unas preguntas para ti:

¿Qué es lo que se hace en una conversión, además de traducir los juegos?

Depende. Para empezar pasar el juego de sistema NTSC a PAL y en ocasiones, también incluir elementos nuevos, que se adapten a la zona en la que se van a vender

Opinión

EN DEFENSA DE POKÉMON

¡¡¿¿Pero no nos van a dejar en paz??!! Estaba yo el 17 de Noviembre escuchando la radio por la mañana, cuando dieron una noticia de que un italiano, tras haber estado 5 días sin dormir jugando al "Street Fighter", se creía Ken y lo tuvieron que llevar a un hospital. "Oh, no", pensé. Y tal como había pensado, en el telediario ya estaba la noticia. Y aprovechándola, como hacía mucho que no despotricaban sobre manga o consolas, los unieron y fueron a por Pokémon. ¡Esto es una vergüenza! Hicieron una comparación con Tintín y Obelix. Que si el manga es violento, que si es erótico... y encima vuelven a dar la noticia de los 155 japoneses que tuvieron el ataque por querer ver Pokémon!. Yo lo veo siempre que puedo y todavía no me ha pasado nada. ¿Cuándo se van a dar cuenta de que los comics y videojuegos son el futuro y es lo que hay? Enhorabuena por la revista, seguid así. ¡¡VIVA POKÉMON!!

De Rafael Arboleda (Úbeda)

(bandas sonoras, intros, etc).

Si es tan costoso hacer las conversiones, ¿por qué las consolas no incluyen una especie de chip multisistema que haga funcionar los juegos en todos los formatos (PAL/ NTSC)?

Porque favorecería la piratería y la importación, lo cual iría en detrimento del sector. Lo que dices tú, o simplemente crear un sistema universal, estaría muy bien siempre que los lanzamientos se realizaran simultáneamente en todo el mundo.

¿Cómo es posible que la PSX aún pueda hacer frente a los PC, cuando éstos son técnicamente muy superiores?

Muy sencillo, porque PSX es una máquina pensada sólo para jugar, y aunque no alcance la potencia de un PC, eso provoca un catálogo de juegos mucho más amplio, juegos más divertidos, es más barata que un PC y los problemas de instalación y uso son infinitamente menores.

Respecto a PS2, si tiene tanto potencial, ¿serán la mayor parte de los juegos para cuatro jugadores como ocurre con N64? (con un multitap, claro).

Hombre, los juegos serán mejores en todos los sentidos, y puede que en el multijugador también.

¿Serán TODOS los periféricos de PSX compatibles con PS2?

PD: A propósito, acabo de hacer una web sobre PS2. La dirección es: www.geocities.com/stuartgoldsmith/

Gracias por la dirección. En teoría sí, pero sólo para los juegos de la actual PlayStation.

Rubén

SOBRE PS 2.

Hola Yen, ¿qué tal? yo estoy bastante cabreado contigo, porque te escribo casi mes a mes desde que compro la revista y nunca me contestas (pequeña indirecta...) a ver si es que no vas a ser capaz de responderme... Bueno, ahí van mis questions (si me contestas te mando un jamón) sobre la Play2, que me tienen bastante intranquilo.

He leído en internet algo de que Sony planea iniciar con PlayStation 2 una distribución electrónica, ¿puedes explicarme algo sobre el tema?

Si puedo, pero no se si debo... bueeeno, pero espero el jamón ¿eh?. En fin, lo de la distribución electrónica será un nuevo sistema de venta a través de internet que Sony pondrá en marcha con su nueva consola, en principio, sólo para las películas y , en principio, sólo en Japón y USA.

En teoría, al tener 2 puertos USB y el Link, ¿se supone que podré conectar todo tipo de periféricos de PC, incluidos scanners, impresoras, teclados y pads o sólo los que Sony distribuya para ser compatibles con su consola?

¿Lo ves como os hacéis unos líos tremendos? Veamos, lo del puerto Link te lo has inventado, puesto que la función link quedará suprimida. No hay nada claro sobre la función de los puertos de conexión, y aunque sí parece que la consola tendrá funciones similares a las de un ordenador, posiblemente sacnners, correo electrónico y demás, nadie sabe si serán compatibles con los actuales formatos, o la propia Sony lanzará su gama de productos. Con respecto a todas estas preguntas te adelanto que en breve se hará la presentación oficial en Japón y saldremos de muchas dudas.

Ya sé que es pronto para opinar, pero dime sinceramente (no me vale que me digas "el tiempo dirá" que eso ya lo sé) si crees que podremos jugar algún día en la PlayStation 2 a cosas tan impresionantes como las secuencias CG de Resident Evil 2 o Final Fantasy VIII.

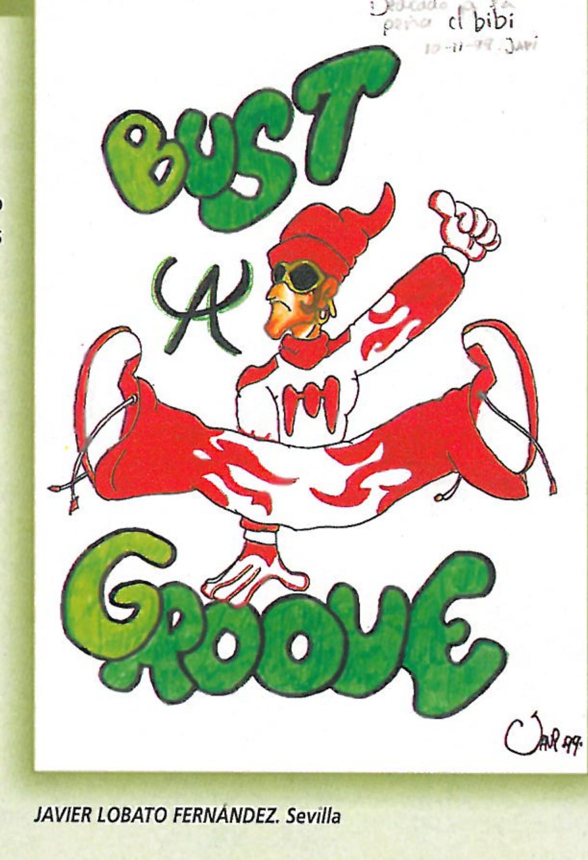
EL tiempo dir..., mmm bueno, digamos que es muy probable, pero no hace falta que te vayas tan lejos, Dreamcast está logrando unos niveles de calidad ya en algunos juegos similares a los que tu hablas.

Sobre lo que has visto dime cuáles de estos títulos serán los mejores de la Play2: GT2000, Ridge Racer, The Bouncer, Tekken TT, Dark Cloud, Eternal Ring y Armored Core 2, dime sólo los 2 que a tu juicio serán los mejores.

¡Pero tío, si sólo se han visto vídeos!, no te puedo decir cuál es mejor o peor.

Tranquilízate que todo llegará. Además, son juegos muy diferentes.

Por último, (ya que la revista en sí no ha explicado mucho) ¿puedes decirme algo más concreto sobre el Dual Shock 2 y la nueva Memory Card? ¿Que el Dual Shock 2 sea



JAVIER LOBATO FERNÁNDEZ. Sevilla



JAVIER LOBATO FERNÁNDEZ. Sevilla

Se buscan pobladores



Apúntate gratis a Internet 902 020 222.

TBWA

analógico significa que tendrá tecnología Force Feedback?
Vamos a ver, la tecnología Force Feedback es de PC y el Dual Shock actual ya tiene algo parecido con su sistema de vibración. Te puedo decir que el sistema analógico de los botones aumentará notablemente las posibilidades de juego en todos los géneros. En cuanto a la Memory Card, se sabe que no grabará mediante un sistema de bloques como la actual, sino que ofrecerá uno nuevo. Hala, a ver si con esto os tranquilizáis con el tema de PS 2 hasta que llegue el momento.

Javi Lionheart

JUEGOS PLAYSTATION

Hola Yen leo vuestra revista desde el primer número. El número 100 fue una pasada y querría que me respondieses a unas preguntas:
¿Cuál es el mejor volante calidad/precio con marchas y vibración del momento?
El Ferrari Shock 2 Racing Wheel es el mejor volante del momento sin duda alguna.
¿Con cuál de estos juegos te quedarías Mission Imposible, Syphon Filter, Metal Gear o Tomb Raider IV?
Uf, yo con todos, pero puesto a elegir a mi el que más me gusta de todos ellos es Metal Gear Solid
¿Cual es el juego más parecido a Goldeneye de Nintendo64 en Playstation?
Por gráficos, tipo de misiones, temática y comportamiento de enemigos, Medal of Honor.
¿Que juego me recomiendas de Shoot´em up: Quake II, Medal of Honor o Alien Trilogy?
Pues si te gusta el género yo me compraría los tres, porque son muy buenos, aunque muy diferentes. Quake II es el mejor técnicamente, Medal of Honor el del argumento más elaborado y el más realista, y Alien Trilogy tiene una ambientación terroríficamente atractiva y además está en Platinum. De todos modos, si me presionaran mucho me quedaría con Quake II.

José María Ahumada.

FAN DE FINAL FANTASY

Hola, me llamo David y poseo una PSX y me gustaría que me respondierais las siguientes preguntas en un numero tan especial como el 101. Ahí va eso.
¿Qué ha ocurrido con Alien Resurreccion, Saboteur y el Commandos?¿Se sabe cuando van a salir a la venta?
Todos ellos estaban previstos para el año 2000, pero no hay fecha definitiva para ninguno de ellos.
Me he terminado el Final VIII y flipé con la secuencia final, es genial lo de la ..... . Perdón no quiero estropearle el final a nadie. Paso a otra cosa¿Cómo hay gente que puede decir que el Zelda es mejor que los Final Fantasy? Eso es una est...... .
Oye, oye, que para gustos se hicieron los colores, como dice mi abuela. Zelda es un grandisimo juego y es probable que haya gente a quien le guste más que Final Fantasy, que por supuesto también es una obra maestra.
Paso de pedir que me clasifiques juegos pero, ¿Crees que hay algún juego que supere al Metal Gear y al Final VIII, en cualquier otra consola.?
Es difícil establecer una valoración total de todos los juegos. Desde luego los dos que dices son obras únicas, pero yo no me olvidaría de Zelda, Mario 64, GT 2...
¿Se pueden comprar fundas para las memory card? No me hace gracia tener que dejarlas tragando polvo.
Así sueltas me da que no. Lo único que se me ocurre son las fundas de CD´s que en su interior llevan espacio también para Memory Cards.
La pregunta del millón. En el 2000 van a salir "GT2", "RE3", "CM2", "Driver2","Syphon Filter2", y a lo mejor hasta un Final Fantasy.¿Estamos



ROSA BELÉN IGLESIAS MOLINA. Córdoba

Opinión

LOS MEJORES DEL 99, Y LOS MEJORES DE LA HISTORIA

Me parece muy bien que organicéis concursos de este tipo en el que todos los lectores pueden expresar su opinión. Pero, ¿no os habéis parado a pensar que, por ejemplo, la mejor consola casi seguro que será la PlayStation porque es la que más usuarios posee? Además, también podría ser que, el Mejor Juego de la Historia fuera o "FFVIII", o "Zelda 64 o "Metal Gear" por el simple hecho de ser de los más recientes y de una mayor calidad que los competidores que han tenido en la fecha en que fueron editados. Parece ser que mucha gente ya no se acuerda de "Super Mario World" o "Illusion of Time" y otros juegos de SN, MD o incluso Spectrum. Sé que estos juegos no pueden competir en gráficos o sonido con los actuales pero creo que eso es algo secundario, lo primero es la diversión. Si tenéis dudas mirad la GB ¿cómo se puede explicar que tenga casi o tanto éxito como PSX si es inferior tecnológicamente?

De Manuel Montes (Vigo-Pontevedra)



YA EN TU QUIOSCO POR SÓLO 695 PTAS.

Si no encuentras esta guía en el quiosco puedes pedírnosla llamándonos de 9:00h. a 14:30h. o de 16:00h. a 18:30h. a los teléfonos 902 12 03 41 ó 902 12 03 42 o enviando un e-mail a suscripcion@hobbypress.es

ante los juegos definitivos de Playstation? Porque vosotros mismos dijisteis que el GT2 va a ser el simulador definitivo de la Play.

Desde luego, a mi me cuesta creer que se pueda ver un simulador de coches mejor que GT 2 en PlayStation, pero quien sabe, a lo mejor PlayStation tiene todavía algún as en la manga. En cuanto al resto de los géneros, es difícil decirlo. Cuando vayan llegando los juegos, hablamos.

Arturo Goberna Torre.

UN POCO DE HISTORIA.

¿Qué tal Yen? Me llamo Paco y tengo una NES, una Super Nintendo, la N64 y una recién adquirida Game Boy Color. Las preguntas que te haré no son de estas que te manda gente que ni consulta en la revista las respuestas, si no diversas curiosidades sobre el sector:

¿Cómo es que Capcom que siempre tuvo una buena relación con Nintendo (o por lo menos aparentemente mejor que con Sega) haya tardado tanto en programar para la N64 y sin embargo enseguida está dando lo mejor de sí misma en Dreamcast (RE Code Veronica, Power Stone...)?

Hombre, ahora acaba de llegar Resident Evil 2. Es posible que la reticencia de Nintendo a lanzar juegos demasiado violentos no sea compatible con el estilo de Capcom.

¿Qué pasa con Dragon Quest en N64, algo parecido a la saga Final Fantasy o qué? No me lo explico ya que Enix aún trabaja para Nintendo.

Sólo te puedo decir que el próximo Dragon Quest saldrá para PlayStation y Game Boy, pero no para N64.

Dime de entre todos los formatos habidos cuáles son los cinco juegos más vendidos de la historia.

Esa pregunta es realmente complicada de responder. Te voy a dar algunos datos así, a bote pronto para que te quedes contento. Siempre se ha hablado que el Mario de Super NES alcanzó cifras record de ventas en su momento, que no sé si han llegado a ser superadas. Actualmente, la serie Pokémon en Game Boy está arrasando en todo el mundo, y puede que alcance cifras alucinantes. En PlayStation te puedo decir que FIFA siempre se ha hecho con los primeros puestos en todas sus entregas en Occidente, aunque no hay que olvidar que Final Fantasy VII logró asombrosos resultados cuando salió en Japón. Yo tampoco me olvidaría de algún Sonic de Mega Drive, algún Tetris en Game Boy ni de Gran Turismo. De todos modos me has dado una idea, y puede que me ponga a investigar al respecto.

¿Qué otras consolas han existido aparte de las de Nintendo, Sega y Sony? Resúmeme su existencia, porqué fracasaron y háblame de las compañías que las crearon.

Puf, han existido muchísimas, y te aconsejo que eches un vistazo a nuestro poster del mes pasado para hacerte una idea de las más importantes. Las causas de sus éxitos y fracasos son muy variadas, pero no tengo espacio para explicarlas.

Me gustaría saber cómo puedo trabajar en el mundo del videojuego sin ser un programador (vamos, más o menos como vosotros), ya que esto debe ser un pelín complicado.

Pues para empezar, tienes que ser un experto en el tema, después tener un estilo pulcro y depurado en el arte de escribir y por último, esperar una oportunidad.

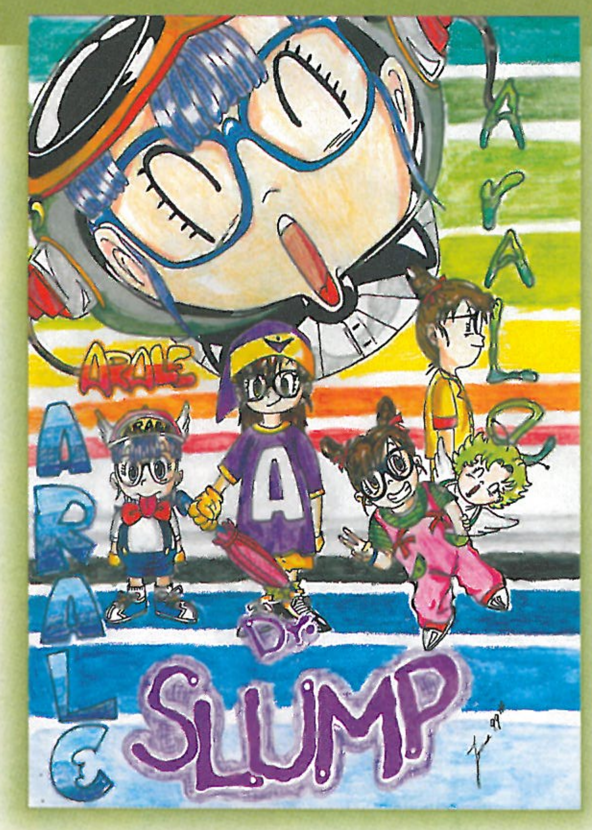
Por último, háblame de cómo saltaron al éxito compañías como Square, Midway y Acclaim.

Bueno, así a grosso modo te diré que las mieles del éxito le llegaron a Square con sus juegos de rol, y el máximo esplendor lo está alcanzando ahora con la serie Final Fantasy. Midway rompió moldes con las series de NBA Jam y Mortal Kombat, y Acclaim con estos mismos juegos pero en sus conversiones a consola, y después con Turok.

Antequera.

GAME BOY ADVANCED.

Consoleros saludos Yen. No te pediré que me ordenes juegos, ya que, con los análisis de la revista tengo bastante.



JAIME RODRÍGUEZ DE LA ROSA. Sta. Cruz de Tenerife

Opinión

¿CONSOLAS O MÁQUINAS MULTIMEDIA?

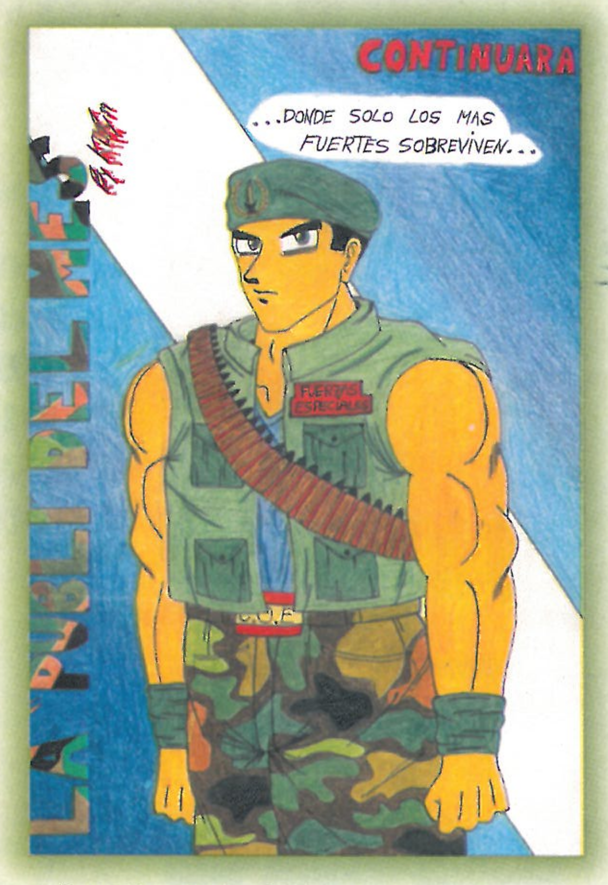
Quiero que conste ante todo que el primer interesado en adquirir una Play 2 soy yo. Pero a mi entender Sony podría haber apostado por una versión de Play 2 "menos multimedia" y por tanto más asequible económicamente. Una consola para ser utilizada como medio puro de juego, y que enfocase todos sus argumentos tecnológicos para mejorar las capacidades de entretenimiento en un videojuego. Digamos que algo similar a lo que nos ofrece Sega con su DC. ¿O es que ya no estamos hablando, en esencia, de videojuegos? Es evidente que ante una cuestión así, cada uno reflexionará del modo oportuno. Pero en mi opinión, cuando desee tener un DVD, me voy a una tienda especializada y me lo compro. Sé que ganaré en prestaciones técnicas y además me quedará muy bonito en el salón junto al televisor.

De José M. Tones Daza (Castellón)

teléfono rojo

Simplemente me gustaría que me ayudaras con unas cuantas dudas que tengo.
Estoy interesado en hacerme con una portátil, y la única con garantías parece ser la GBC, pero últimamente está sonando un proyecto llamado GB Advance. ¿Qué es? ¿Para cuándo? ¿32 bits? ¿Cartucho? ¿Compatible con anteriores cartuchos?
Tranquilo hombre, que te va a dar algo. Nintendo no ha desvelado mucho sobre el tema. Lo que sé es que será una portátil de 32 bits, con cartuchos, de una potencia similar a la Saturn (según sus creadores), con una pantalla LCD capaz de disponer de 511 colores simultáneamente de una paleta de 65,000 y que será compatible con los juegos de la actual Game Boy Color y normal. También parece confirmada su capacidad para conectarse a internet. Su tamaño será de 135 mm de ancho, 80 de alto (es decir, su formato será más similar a Game Gear que a la actual Game Boy) y de un grosor muy parecido al de Game Boy. En Japón se pondrá a la venta en Agosto, y en USA unos meses después. La fecha para Europa es toda una incógnita al igual que su precio. De todos modos, en breve Nintendo hará un anuncio sobre el tema.
Por otro lado tengo que decirte que tengo una N64 y una PSX. El cable RGB, ¿mejora mucho la calidad de imagen y sonido? ¿Qué marca me recomiendas?
Sí que mejora la calidad de imagen bastante, no la de sonido. Cómprate el los oficiales de Sony y Nintendo que son los que más garantías te van a dar.
¿Qué quiere decir :Shoot em up y Beat´em up" ?
Una traducción libre seria algo as'i como "dispáralos a todos" y "golpealos a todos" respectivamente, y el primero se utiliza para definir al género de los matamarcianos en concreto, y a todos en los que el objetivo básico consista en disparar sin cesar (Apocalypse , por ejemplo) y si se le añade la coletilla de "Subjetivo" también a los juegos tipo Doom. El segundo puede utilizarse para los juegos de lucha clásicos, tipo Tekken 3, aunque más concretamente se usa para definir a aquellos en los que avanzando con un personaje vamos repartiendo mamporros a diestro y siniestro, como el mítico Final Fight, o los actuales Fighting Force (el primero más bien) o Soul Fighter en Dreamcast.
El primer juego que despertó mi instinto "videojueguil" fue el nuevamente editado Pacman. ¿Cuál fue el tuyo?
El mio fue jugar a los médicos con las niñas de mi barrio... en serio, el primero que me viene a la memoria es el Pong, aunque también incluiría el Pacman, el Galaxian y los de aquella época.

Mon, James Mon. Canovelles.



RAÚL GARCÍA PLAZA. Barcelona

Opinión

LARA... SOLO HAY UNA

Ya estamos hasta las narices de la "pringá" de Lara Weller. Antes nos dedicábamos a exigir que se nos escuchase, ahora nos hemos rebajado a suplicar que no nos torturéis más con la dichosa muñequita. Si es estrictamente necesario que regaléis algo conjuntamente con la revista para atraer la atención de compradores, hacedlo con muñecas hinchables, porque probablemente dé menos vergüenza que con una queca con las tetas en relieve.
¿Es que nunca pensáis en las lectoras de vuestra revista hasta que cuatro feministas radicales que se dedican a desayunar piedras os amenazan? ¿Por qué no habéis regalado junto con Lara un dibujo de Jim Kazama con otra "cosa" en relieve?
Increíble pero cierto, nos gustaba Tomb Raider y su protagonista, pero la habéis explotado de tal forma que a veces nos da hasta asco. Es más, estaríamos dispuestas a soportarla si fuese la heroína de nuestro videojuego, pero ni tan siquiera lo es.
Lara Weller es una triste imitación de un personaje inimitable. Y solamente rogamos al cielo que la película no la protagonice ella. Por favor, ¿es que acaso somos las únicas que piensan que hasta Leticia Sabater lo haría mejor?

De AFFLC

Envia tus dibujos a:
Hobby Press, S.A.
Hobby Consolas
C/ Pedro Teixeira, 8, 2ª planta
28020 Madrid
Indicando en el sobre: El Corcho

Si tu dibujo sale publicado, te enviaremos un regalo. Podrás elegir una bolsa de PlayStation, o un reloj de Nintendo.



GUÍAS IMPRESCINDIBLES MICROMANÍA ¡TU SOLUCIÓN!



148 páginas con las soluciones completas de las aventuras del momento

Y además, un CD-ROM con las soluciones interactivas de los grandes clásicos de LucasArts y la demo jugable de Star Wars. Episodio 1:

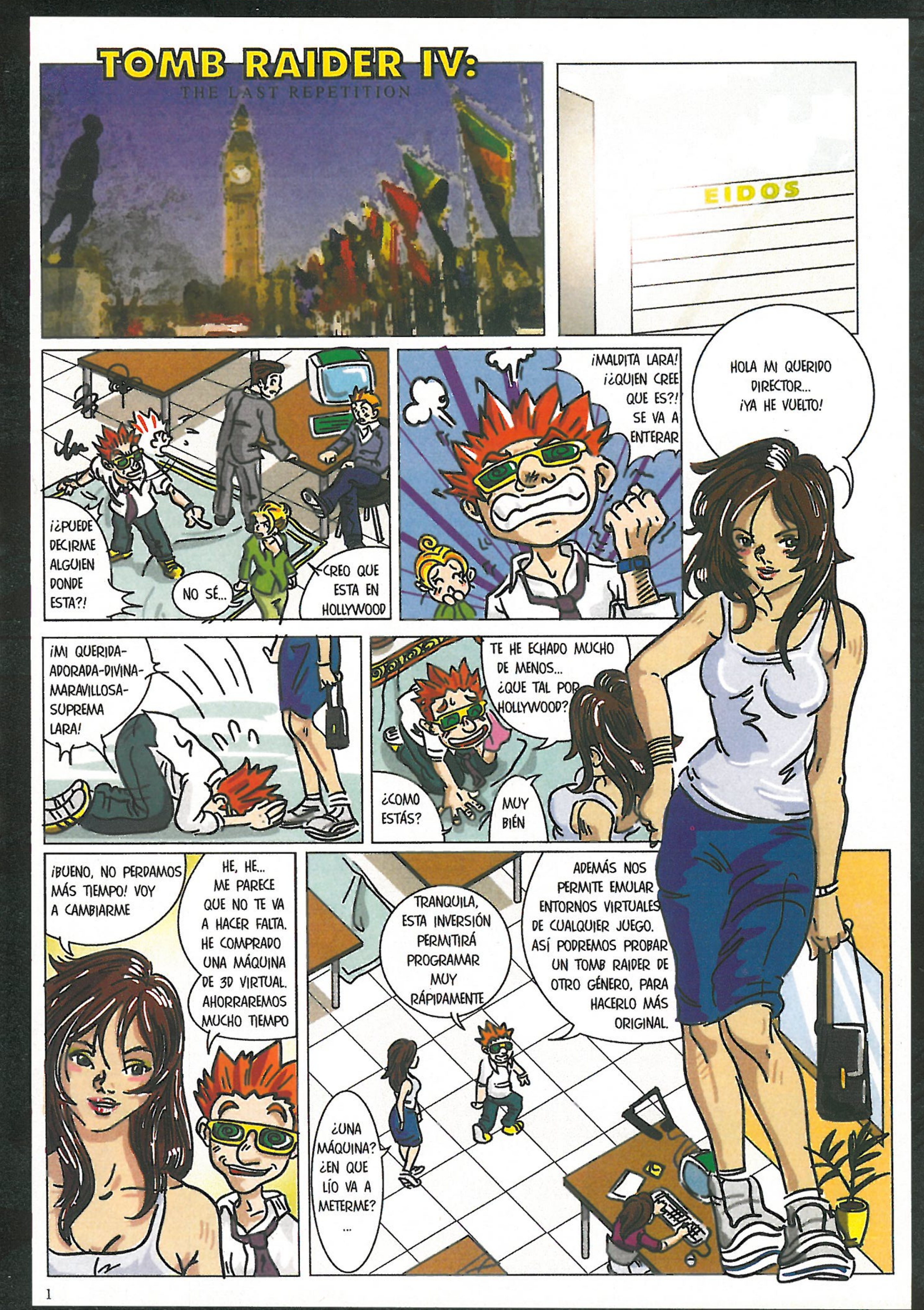
La amenaza Fantasma

A la venta a partir del 20 de Octubre por sólo 695 Ptas.

Si no encuentras la guía en el quiosco puedes pedírnosla llamándonos de 9h. a 14,30 ó de 16h. a 18,30h. a los teléfonos 902 12 03 41 ó 902 12 03 42 o enviando un e-mail a suscripcion@hobbypress.es

Guillem Linares León

2º Premio




¡¡AQUÍ TENEMOS LA INCREÍBLE M-84052AIB!!


PARECE UNA SILLA ELÉCTRICA ...
¡TODOS DECÍS LO MISMO! YA LO SÉ, PERO ES LO ÚLTIMO




¿SE PUEDE SABER DONDE DIABLOS ESTOY DIRECTOR?
???
¡NO HAY NADA!

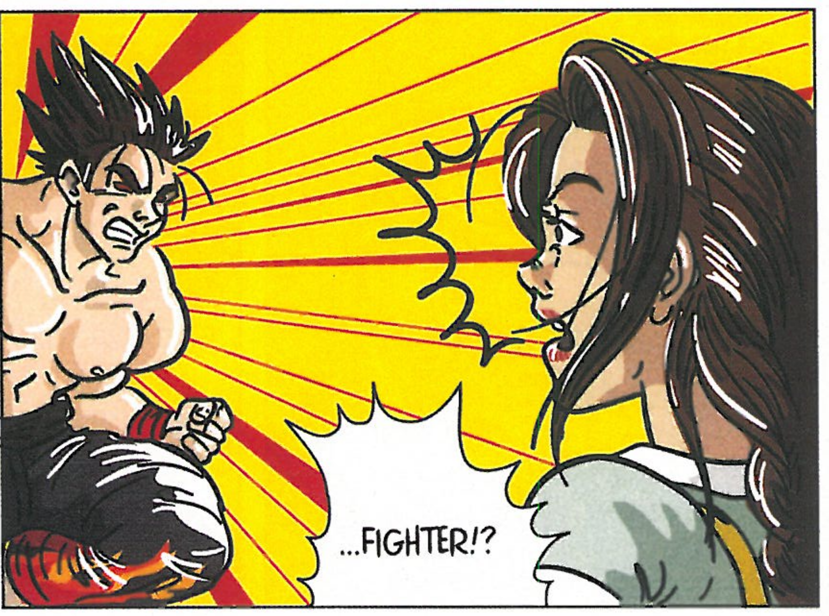

ESTÁS EN MATRIX !!!

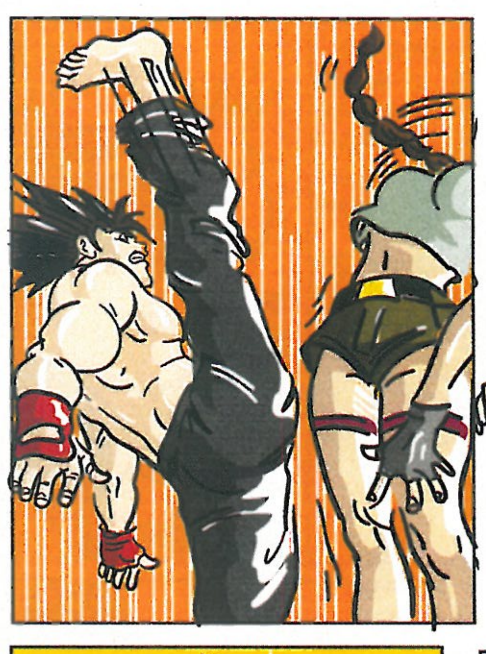
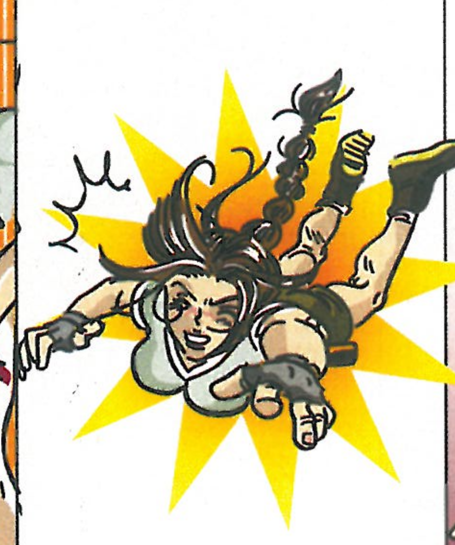

¿Y ESO?
POP


HA SIDO UN ERROR, UNA INTERFERENCIA. BUENO, EMPECEMOS CON LA SIMULACIÓN. ¿QUÉ TE PARECE SI PROBAMOS ALGO FUERTE...

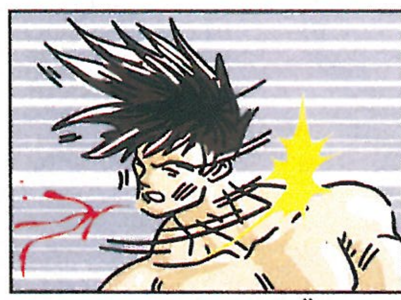

UN ENTORNO DE LUCHA. ¿QUE TE PARECE ALGO LLAMADO TOMB FIGHTER?


¿TOMB...


...FIGHTER!?

¡MALDITA SEA! ¿DONDE ME HA METIDO? ¡¿Y TÚ QUE HACES, ESTAS LOCO?!

¡¡TOMA ESTA MALDITO BASTARDO!!



VAS A PROBAR MI MEJOR TÉCNICA: ¡LA DOBLE PATADA MISHIMA! ¡DE ESTA NO SALES!

¿DOBLE PATADA MISHIMA, EH? ESTÁ BIÉN, PERO PRUEBA TU ANTES MI ARMA SECRETA
¡LA TÉCNICA CROFT!

BANG!

LARA CROFT WINS!
CENSURADO

¡SÁQUEME DE AQUÍ, ESTO NO ESLO MÁS ADECUADO PARA MI NUEVO VIDEOJUEGO!


¿Y AHORA, DONDE ME HABRÁ METIDO ESTE? ...
¡ALTO! ¡NO TE MUEVAS Y TIRA LAS ARMAS, MALDITO GENOMA!
¿C...COMO? ¡SE EQUIVOCA! NO SÉ SE QUE...
¡SILENCIO! NO PODRÁS ENGAÑARME. HE SIDO ENTRENADO PARA SUPERAR QUALQUIER TRAMPA, FÍSICA O PSÍQUICA.
ASÍ QUE MÁS TE VALE QUE NO INTENTES NADA, NO PODRÁS ESCAPAR. SOY SOLID SNAKE, NO TIENES NADA QUE HACER CONMIGO...
DISCULPE, PERO YO NO SOY NINGUN GENOMA DE ESOS. SOY LARA CROFT
¡TETAZ!
¡MALDITO VICIOSO MIRÓN! ¡¡COMO TE ATREVES!! ¡CHULO DE PLAYA!
UH...
...


BUENO, NADA DE ESPIONAJE, ¿VERDAD? ...PROBEMOS CON ALGO MÁS MOVIDITO. UN SIMULADOR DE BAILE...
¡POR FIN ALGO DE ROMANTICISMO EN UNO DE MIS JUEGOS! ¡COMO EN FINAL FANTASY VIII!

BUENO, NO SE TRATA DE ESO. ES MÁS BIÉN...

¡QUÉ DIABLOS! ¡¿ESTO ES BAILE?! ¡¡¡PERO SI ME HA METIDO EN EL PARAPPA!!!

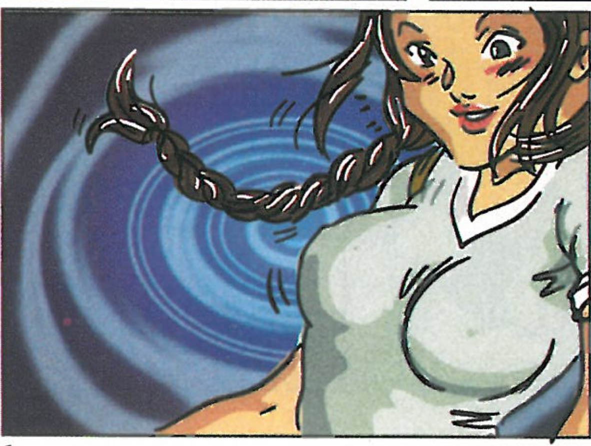
CREO QUE SE EQUIVOCA, ÉSTO NO ES LO MÁS ADECUADO.
GOOD

ESTA BIÉN, PERO NO PEGA CON UN TOMB RAIDER
BAD

BUENO, SÍ. PERO SOLO HAY UN PROBLEMA...
ESTO ES 2D. NO TENGO PECHO

Y ESTE MALDITO PERRO... ¡QUE HACE IMITANDOME TODO EL RATO!
AWFUL

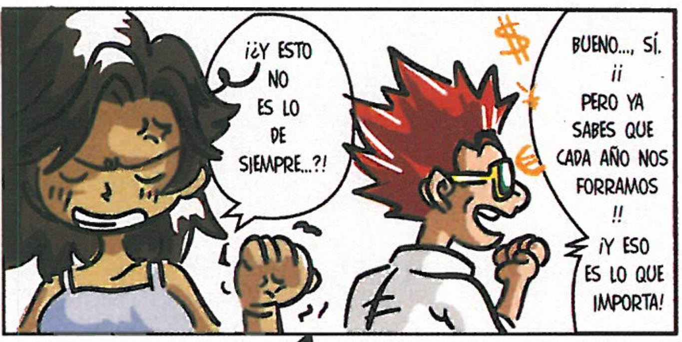
¡AHORA SI QUE ES DIVERTIDO!
ASI ESTO TE GUSTA. CREO QUE LE DARA VARIEDAD AL JUEGO Y...
COOL!

¡NOOO! NO PUEDE SER. ¡CAAAM-BIOOOO!!


BUENO. AHORA SÍ, ESTA ES LA DEFINITIVA. MI MEJOR IDEA. ESTA VEZ SEGURO QUE TE GUSTARÁ. SE TRATA DE...


¡YA ESTOY HARTA! CONMIGO NO VA A PROBAR NADA MÁS. ESTOY HARTA DE HACER DE COBAYA. HÁGALO USTED SI LE GUSTA.


¡¡P...PERO LARA ESPERA UN SEGUNDO!!
ESTOY SEGURO QUE ESTA VEZ TE GUSTARA MI IDEA
SE TRATA DE UN VIDEOJUEGO EN EL QUE LA PROTAGONISTA FEMENINA, UNA AVENTURERA, VIAJA POR LOS SITIOS MAS RECÓNDITOS DEL PLANETA EN BUSCA DE TESOROS OCULTOS ENFRENTANDOSE A TODO TIPO DE TRAMPAS I PELIGROS...


¡¿Y ESTO NO ES LO DE SIEMPRE...?!
BUENO..., SÍ. ¡¡ PERO YA SABES QUE CADA AÑO NOS FORRAMOS !!
¡Y ESO ES LO QUE IMPORTA!


¿LARA, PORQUÉ PONES ESA CARA? ¿NO TE GUSTA LA IDEA?


¡CLARO! PER DEBERIA DESCANSAR UN POCO... ¿PORQUÉ NO JUEGA USTED?
N..NO. DA IGUAL, NO HACE FALTA... ESTOY BIEN . . .


¡¡¡LARAA, LARITAA!!! SÁCAME DE AQUÍ, ¡POR FAVOR, HAREMOS TODO LO QUE QUIERAS,EL JUEGO SERÁ COMO PREFIERAS PERO POR FAVOR, DÉJAME SALIIIR!
¡¡¡LARAAA!!!
CARMAGGEDON
GAME OVER



CONCURSO

TRES...DOS...UNO... ¡EMPIEZA LA CARRERA!

LA META ESTÁ CERCA, TODOS QUIEREN GANAR, PERO SÓLO LOS MEJORES PILOTOS SE LLEVARÁN UN MAGNÍFICO JUEGO GRAN TURISMO 2 PARA PLAYSTATION.







BASES DEL CONCURSO

1.- Podrán participar en el concurso todos los lectores de la revista Hobby Consolas que envíen el cupón de participación a la siguiente dirección: HOBBY PRESS, Revista Hobby Consolas. Apartado de correos 400, 28100 Alcobendas, Madrid. Indicando en una esquina del sobre: "CONCURSO GRAN TURISMO "

2.- Entre todas las cartas recibidas que hayan contestado correctamente a las preguntas se extraerán CINCUENTA que serán premiadas con un Juego de Gran Turismo para Psx.

3.- Sólo podrán entrar en concurso los lectores que envíen su cupón desde el 25 de Enero hasta el 25 de Febrero de 2000.

4.- La elección de los ganadores se realizará el 28 de Febrero de 2000 y los nombres de los ganadores se publicarán en el número de Abril de la revista Hobby Consolas.

5.- El hecho de tomar parte en este sorteo implica la aceptación total de sus bases.

6.- Cualquier supuesto que se produjese no especificado en estas bases, será resuelto inapelablemente por los organizadores del concurso: SONY y HOBBY PRESS.

¡¡SORTEAMOS 50 JUEGOS DE GRAN TURISMO 2!



1 ¿Cuántos coches pone a nuestra disposición Gran Turismo 2?

a. 156
b. Cerca de 1000
c. Todos los del mundo.

2 ¿Quien es el responsable de Polyphony Digital, la compañía que ha desarrollado Gran Turismo 2?

a. Kazunori Yamauchi
b. Paulino Carrasco
c. Nobuo Uematsu

3 ¿Cuántas personas pueden participar en el modo Gran Turismo?

a. Una
b. Una y el panadero
c. Tres

CUPÓN DE PARTICIPACIÓN

NOMBRE y APELLIDOS:

DIRECCIÓN: C.POSTAL:

LOCALIDAD: PROVINCIA:

TELÉFONO: RESPUESTAS: 1: 2: 3:

ALUCINA EN COLORES

NEOGEO POCKET COLOR

AGUA AZUL

AZUL

ANTRACITA

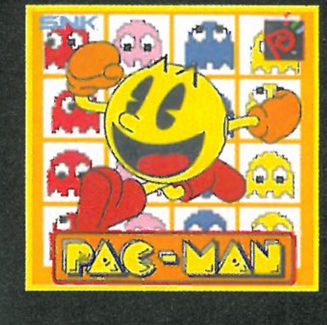
TRANSPARENTE



13.990 Ptas.
Instrucciones en castellano

- CPU de 16 bits
- Más de 40 horas de juego
- Dimensiones: 128 X 79 X 30 mm.
- 146 colores, pixel pitch: 0,3 X 0,3 mm.
- Compatible con la Dreamcast de Sega

Más de 100 títulos nuevos cada año. Todos compatibles (color y blanco y negro)



- The king of Fighters R-2
- Samuray Shodonw 2
- Fatal Fury-First Contact
- Neo Cherry Master
- Metal Slug-First Mission
- Neo Turf Masters
- Pac Man
- Neo Mystery Bonus
- Neo Dragon´s Wild
- Pocket Tennis Color
- Neo Geo Cup´98 Plus Color
- Puzzle Boble Mini
- Crush Roller
- Dark Arms Beast Busters
- Puyo Pop Puzzle
- SNK VS Capcom
- Magical Drop
- Sonic by Sega

Infórmate en tu tienda favorita.
Sólo en los mejores establecimientos.

PIEDRA AZUL







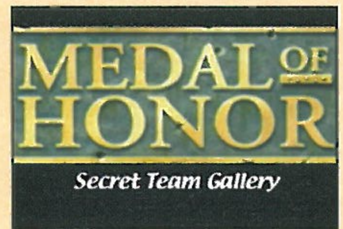




MEDAL OF HONOR

Rara vez pasa por esta sección una lista tan completa como ésta, pero seguro que no te aburrirás de introducir password. Si los trucos funcionan, verás las luces verdes. Alguno de ellos podrás activarlos, después de haber introducido el código, en la pantalla de Códigos Secretos.





Noah en modo Multijuagdor: BEACHBALL
Bismark en modo Multijuagdor: WOOFWOOF
Evil Col en modo Multijuagdor: BIGFATMAN
Gunther en modo Multijuagdor: GUNTHER
Otto en modo Multijuagdor: HERRZOMBIE
Velociraptor en modo Multijuagdor: SSPIELBERG
Wener en modo Multijuagdor: ROCKETMAN
Shakespeare en modo Multijuagdor: PAYBACK
Churchill en modo Multijuagdor: FINESTHOUR
Wolfgang en modo Multijuagdor: HOODUP
Todos hablan en inglés: SPRECHEN
Nivel 1 History: INVASION
Nivel 2 History: BIGGRETA
Nivel 3 History: DASBOOT
Nivel 4 History: STUKA
Nivel 5 History: KOMET
Nivel 6 y 7 History: TWOSIXTWO
Nivel 8 History: VICTORYDAY
Armamento infinito: BADCOPSHOW
Invencibilidad: MOSTMEDALS

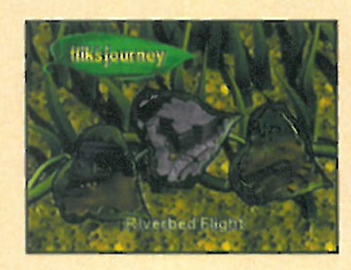


Primera medalla y un nuevo truco: DENNISMODE
Disparo rápido: ICOSIDODEC
Reflejo de disparo: GOBLUE
Imagen de Adrian Jones: AJRULES
Imagen de Lynn Henson: COOLCHICK
Modo Wire Frame: TRACERON
Staff: DWIGALLERY
Imágenes del equipo: DWIMOHTEAM
Si después de esto no logras nada... dedícate a otra cosa.



BICHOS

INVULNERABILIDAD:
Cuando aparezca la descripción del nivel, presiona Z+R+L. Repite esta secuencia al comienzo de cada nivel.



MÁS VIDAS:
Usa la palabra FLIK en el modo de entrenamiento para recibir una vida. Puedes hacerlo tantas veces como quieras al comienzo de un nuevo juego

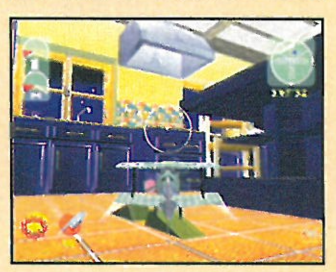
SELECCIÓN DE NIVEL:
Vete al hormiguero desde la pantalla principal. Mientras presionas ARRIBA, ABAJO, IZDA, DCHA y Z, pulsa R. Aparecerá una flecha en larte inferior de la pantalla.

TOY COMMANDER

SIN DESPERDICIO:
Admitimos que en algunas ocasiones (muy pocas, la verdad) los trucos que os damos no son definitivos, pero con estos tres códigos no podréis decir eso, porque son la bomba. Todos se introducen en la pantalla de pausa con el botón L pulsado.



-Restablecer la energía:
A, X, B, Y, A, Y
-99 unidades de todas las armas:
A, B, X, Y, B, A
(de todas las armas que tengas en ese momento, así que nuestro consejo es que mires también el siguiente código que te ofrecemos a continuación).
- Tener todas las nuevas armas:
X, A, Y, B, A, X.



FIGHTING FORCE 2

SELECCIÓN DE NIVEL:
Para activarlo ve a la pantalla del título y presiona L1 + L2 + R1 + TRIÁNGULO + X + IZQ. Si lo has hecho bien, el juego te llevará a la pantalla de selección de nivel. Este es el truco perfecto para los que se quedan atrapados en una fase y no consiguen avanzar, aunque tiene un pequeño "problema": también te concede la inmortalidad.







CHAMPIONSHIP MOTOCROSS FEATURING RICKY CHARMICHAEL

¿NOMBRES?:
No exactamente. En realidad son trucos disfrazados, pero lo mejor es que funcionan. Introdúcelos en la pantalla 'Name Entry' de la opción Championship.
-Grandes cabezas:
GROSSE TETE (notarás los resultados al momento)
-Todas las pistas:
DIRT TRACKS (cuando salgas de este modo de juego entra en otro para comprobar que ha funcionado)
-Todos los campeonatos:
ALL EVENTS (¡hasta 'Open Class Championship'!)
-Imágenes de vídeo:
LIVE ACTION (en la opción extra podrás acceder a ellas)







TOKYO HIGHWAY CHALLENGE

MARCADOR:
Para activar este truco debes llegar hasta la pantalla 'Assist Shifting' y presionar Y hasta que escuches un sonido.
Al comenzar ahora la carrera verás cómo en la parte superior hay un marcador que te indica la velocidad máxima a la que has llegado y también la de tu rival.



SEGUIMOS MARCANDO:
Con este otro truco conseguirás que el resto de coches que circulan par la carretera estén marcados con una O amarilla encima.
Ponlo en marcha en la misma pantalla utilizando los botones L o R. Si se activa lo verás escrito en ese mismo menú.







Nota: Los trucos sólo funcionan en el Modo Quest.

TRUCOS A LA CARTA

ALFONSO TRAPERO (ALBACETE)
Buenas. Me llamo Alfonso, tengo una Play y me gustaría que me dijeras cómo se consiguen todos los personajes secretos del Tekken 3. Gracias.
Para jugar como Oso Panda ve a la pantalla de selección de personaje, escoge a Kuma y pulsa Círculo. Pero claro, para escoger a Kuma primero debes acabar el juego al menos una vez.

DANIEL MANAL (VALENCIA)
Hola, me lamo Dani y tengo una Saturn. Estoy atascado en el juego Duke Nukem 3D ¿Me podríais decir algún truco, por favor? Muchas gracias.
Para seleccionar nivel presiona X, Y, Z, Z, Y, X, Y, Z, Y rápidamente en la pantalla del menú principal y verás que en la parte inferior aparecen las palabras "Choose Stage Cheat On".

ROBERTO GARCÍA (MADRID)
¿Hay alguna manera de avanzar niveles en el difícil juego de N64 Superman? Es que soy incapaz de avanzar. Bueno, muchas gracias por todo, y felicidades por la revista.
En la pantalla del menú principal pulsa Arriba-C, Abajo-C, Izquierda-C, Derecha-C, Derecha-C. Comienza una partida, pausa y presiona Arriba-C + Abajo-C. Aparecerá la pantalla para salvar pantalla y, justo después, avanzarás un nivel.

RAMÓN (LEÓN)
Hola, ¿cómo os va? Supongo que bien, soy Ramón de León y quería que me dijerais algún truco para el Super Pang Collections. Muchas gracias.
Para seleccionar nivel en el juego Super Pang ve a la pantalla para seleccionar modo de juego y pulsa L, R, R, L, Arriba, Abajo.

J.L. BARRAGÁN
Hola, me molaría tener unos cuantos trucos para el Quake de Saturn.
Aquí tienes uno. Para hacer que el personaje se mueva de manera distinta presiona R, L, X, Y, Z, R, L, X, Y, Z en la pantalla de opciones con el cursor sobre las palabras "Customice Control". Verás que ahora aparece una nueva opción.

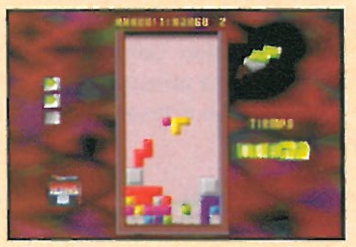
ESTER REDONDO
Me gustaría recibir trucos de juegos PlayStation. Si es posible de Tomb Raider II. Muchas gracias. Un saludo.
Este truco para Tomb Raider II es complicado de activar, pero te aseguramos que funciona. Para pasar de nivel da un paso a la Izquierda, otro a la Derecha y vuelve a la Izquierda. Después uno Atrás y otro Adelante; gira tres veces sobre ti mismo y pulsa el botón de rodar mientras realizas un salto hacia delante. (No es broma, funciona).

ÁLVARO (MADRID)
Hola amigos, me llamo Álvaro y os agradecería mucho si me dierais algún truco para el V-Rally de GBC, muchas gracias.
A ver si te valen estos dos... Seguro que sí. Para correr en el nivel medio introduce FAST como contraseña y para el nivel Hard introduce FOOD.

IRENE
Hola. Me llamo Irene y desearía que me mandaseis algunos trucos o ayudas para Broken Sword (principalmente para poder pasar la fase en la que hay que mojar la toalla, porque a pesar de que la empapo en el grifo del sótano y luego la escurro sobre los polvos, no sucede nada. Os agradecería mucho que me

THE NEXT TETRIS

CONTROLAR EL SONIDO:
¿Verdad que es curioso? Normalmente estamos acostumbrados a que aparezca el archiconocido test de sonido. Pero esta vez controlarás el volumen desde la pantalla de presentación y con las teclas R1 + L1 (si quieres subirlo) o R1 + L2 (si quieres bajarlo). Un toque de originalidad no se les puede negar a estos programadores.

BUGS BUNNY CRAZY CASTLE 3

PASSWORDS:
No te vamos a dar la lista entera de códigos de este juego... sólo te vamos a dar los mejores. Toma nota:

Nivel 5: SCBX4R	Nivel 35: F3PVPP
Nivel 10: L1BX4J	Nivel 40: THPVPF
Nivel 15: 4TBV4J	Nivel 45: DWPXP*
Nivel 20: 3LB8BP	Nivel 50: ?VPVPC
Nivel 25: 7DB2BP	Nivel 55: RFX2BL
Nivel 30: V?B8BY	Nivel 60: 9CXXB4

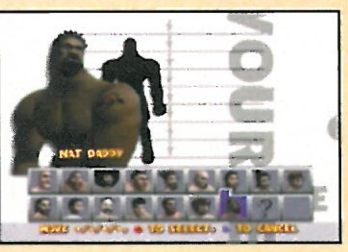
JET MOTO 3

MODO STUNT:
Un nuevo modo de juego siempre suena muy bien. El problema es que para acceder a él no os vamos a dar un simple código (más o menos complicado), ni un passwords (más o menos largo). Para conseguir acceder a este nuevo modo de juego tendréis que recoger diez monedas (como la de la imagen) que están escondidas en los distintos recorridos del modo "Circuit".
¡A saltar, chicos!




READY 2 RUMBLE BOXING

NUEVOS BOXEADORES:
Selecciona Modo Campeonato en el menú principal, elige "New Game" y utiliza como nombre "RUMBLE POWER" para habilitar a los luchadores de clase bronce en el modo arcade (Kemo Claw). Si introduces "MOSMA!" activarás, además del anterior, el de la clase de plata (Nat Daddy).
Con "POD 5!" añadirás a la lista a Damien Black, de la clase oro. Recuerda que una vez que introduzcas el código debes retroceder y entrar en el Modo Arcade.

CAMBIOS:
Los pequeños cambios en la apariencia de los personajes son importantes para darles un toque distinto. Para lograrlo, en la pantalla de selección de personajes presiona X e Y a la vez.

DETALLES GRACIOSOS:
Esto es, sin lugar a dudas, lo más gracioso de todo el juego: pulsando X+A o Y+B durante el combate (y estando alejado de tu contrincante) lograrás provocarle de muy distintas maneras (una voltereta, un saludito con la mano...). No te lo pierdas.

CAMBIAR LOS RINGS:
Entra al "modo arcade" desde la pantalla principal y elige el modo para dos jugadores. En la pantalla de selección de personajes los dos jugadores deben mantener presionados el botón L en sus pads mientras seleccionan un luchador con el botón A para jugar en un escenario bastante más grande de lo normal, casi como un estadio. Hay otro escenario en el que hay como anfiteatros y ventanitas. Para jugar en él, pulsa R en lugar de L. Por último, si ambos jugadores pulsáis L y R al seleccionar el luchador, jugaréis en un típico gimnasio de entrenamiento.



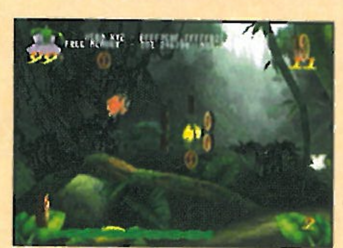
UN PEQUEÑO CAMBIO:
Al activar este truco notarás en el público del modo Arcade un cambio. Un poco macabro (se trata de esqueletos) pero es muy original. Actívalo utilizando el sistema de fechas de tu Dreamcast para cambiar la fecha al 31 de octubre.



TARZAN



SELECCIÓN DE NIVEL:
Para activar este truco espera a que aparezca la pantalla del menú principal y pulsa IZQ., IZQ., DCHA., DCHA., ARRIBA, ABAJO, IZQ., DCHA., ARRIBA, ARRIBA, ABAJO, ABAJO. Parece que no ha pasado nada, pero justo debajo de la opción Cargar aparecerá la nueva de trucos. Esta es la manera más rápida de ver todas las imágenes de las películas, pero, si quieres ver la final tendrás que acabar el último nivel.



PANTALLA DE TRUCOS:
El primer requisito para activarla es haber puesto en marcha la selección de nivel. En esta pantalla pulsa: L1, R1, L1, R1, L1, R1, L1, R1, L2, R2. Escucharás un sonido. Comienza un nivel, pausa y verás cómo está dentro del menú. Desde aquí podrás tener vidas infinitas, todas las letras, muchas frutas...

ARMY MEN

PASSWORDS DE NIVEL:
Spy Blue: TRGHTR
Bathroom: TDBWL
Misión Riff: MSTRMN
Bosque: TLLTRS
Misión Hoover: SCRDCT
Misión Thick: STPDMN
Misión Snow: BLZZRD
Misión Shrap: SRFPNK
Fort Plastro: GNRLMN
Misión Scorch: HTTTRT
Showdown: ZBTSRL
Sandbox: HTKTTN
Kitchen: PTSPNS
Living room: HXMSTR
The way home: VRCLN



PASSWORDS:
No, no nos hemos vuelto locos, no vamos a repetir dos veces los mismo códigos. Todo lo contrario, vamos a daros los trucos (en forma de password) de todo este cartucho. Ya sabéis donde introducirlos y sabemos que les daréis buen uso.
-Todas las armas: NSRLS
-Munición al máximo: MMLVSRM (combinado con el anterior serás casi invencible)
-Información: THDTST (todo lo que necesitas saber de un sólo golpe de vista)
-Mini-modo: DRVLLVSMM (¡más!)
-Jugar como Tin: TNSLDRS
-Jugar como Vikki: GRNGRLRX
-Jugar como Plastro: PLSTRLVSVG (los personajes más graciosos).



TRUCOS A LA CARTA

ayudaseis a pasar eso). Muchas gracias.
Lo que posiblemente te ocurre es que, cuando llegas al yeso que has metido en los agujeros de la arena, la toalla ya está seca y tienes que volver a repetir toda la operación. Para hacerlo más rápidamente haz clik en cuanto la cabra te golpee sobre la reja del arado a tu izquierda.

RAÚL
Estimados amigos de España, me gustaría pudieran orientarme de dónde sacar trucos para Sega Génesis, especialmente para Sonic 3. Saludos a ustedes atentamente. Raúl
Para acceder al Sound Test pulsa Arriba, Arriba, Abajo, Abajo, Arriba, Arriba, Arriba, Arriba, Arriba justo cuando la pantalla de Sega comience a ponerse negra (es muy complicado). Desde aquí tendrás acceso a todas las fases. Elige una, pulsa A y, sin soltar, Start. Ahora, utilizando C te convertirás en cualquier objeto del juego. Hazte anillo e imprime 50 en la pantalla con ayuda del botón C. Vuelve a la forma de Sonic y recógelos. Conviértete en un monitor, rómpelo y te habrás convertido en Super Guerrero.

ANDRÉS
Hola amigos de Hobby Consolas, soy de Gran Canaria. Tengo desde hace poco tiempo una Nintendo 64 y un amigo me ha dejado el Turok. Sé que hay muchos trucos para este juego. ¿Me podríais dar alguno? Muchas gracias por adelantado.
Pues tienes razón, este juego tiene muchos trucos pero, sin duda el mejor de todos es una clave que activa todos al mismo tiempo, incluida la selección de nivel. Se introduce en la pantalla "Enter Cheat": NTHGTHDDGDDCRTDTRK.

JOSEP SACOT PUIG
Desearíamos nos dieran la fórmula para pasar la época de los piratas del juego Bugs Bunny Lost in Time. Quedamos a la espera de la respuesta. Gracias.
Id a la pantalla desde la que Bugs Bunny accede a los niveles y situaros sobre uno de los que tienen interrogación. Presionad L2 y R1 y, sin soltarlos, pulsad X, Cuadrado, R2, L1, Círculo, X, Cuadrado, Cuadrado, Cuadrado.

CARLOS MARTÍN
Hola. Me llamo Carlos y me encanta vuestra revista. Tengo una PlayStation y uno de los juegos más divertidos del mundo: Abe's. Me gustaría tener algunos trucos para él, si es posible ser invencible, mejor. Muchas gracias y felicidades por la revista y la página de Internet.
No hay ningún truco para ser invencible, pero el de selección de nivel puede que te sirva de ayuda. Ve a la pantalla del menú principal e ilumina la palabra opciones. Ahora debes presionar Abajo, Derecha, Izquierda, Derecha, Cuadrado, Círculo, Cuadrado, Triángulo, Círculo, Cuadrado, Derecha, Izquierda mientras pulsas R1. Aparecerá el muevo menú.

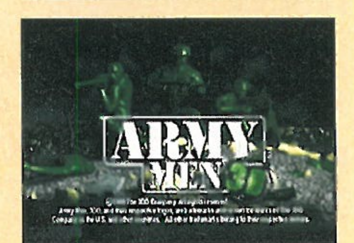
ROBERTO
Hola, soy un gran aficionado a las consolas (a todas) y por eso os leo. Tengo la Game Boy y el juego Tintin II, pero me gustaría tener algún truco. ¿Tenéis alguno? Gracias. ¡Ah! felicidades, 100 son muchas revistas.
Para seleccionar nivel ve a la pantalla de crédito y pulsa B, A, Arriba, Abajo, Derecha, Abajo, A. Comienza una partida como lo harías normalmente, pausa y presiona A + B. Aparecerá la el menú secreto de selección de nivel. Gracias por tu felicitación.



ARMY MEN 3D

TODAS LAS ARMAS:
Comienza un partida y pausa el juego. Ahora pulsa CUADRADO, CÍRCULO, R1, L1, R1 + R2, pero debes hacerlo en menos de dos segundos. Nosotros sólo conseguimos hacerlo con éxito una de cada 20 veces, pero merece la pena intentarlo porque todo resulta mucho más fácil si las armas (y la munición) no se agotan nunca.
Sabrás que lo has conseguido cuando veas aparecer las letras Power Up en la pantalla.

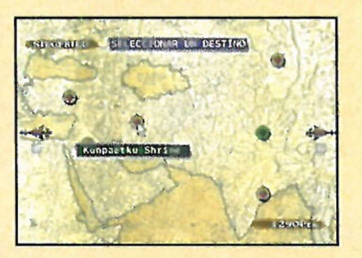




INVENCIBILIDAD:
Es igual de difícil que el anterior y se introduce en la misma pantalla con la combinación: CUADRADO, CÍRCULO, L1, L1 + L2. Al activarlo también podrás ver Invencibility.
Cuando comiences a jugar no te preocupes porque tu muñequito sufra los disparos, pues aparecerá otro sustituyéndolo sin ninguna pérdida para ti.

SOUL CALIBUR

MAYOR NÚMERO DE PUNTOS:
Bueno, no es un truco propiamente dicho, pero seguro que os va a resultar de gran ayuda a la hora de conseguir todas las láminas de la Galería de Arte.
Cuando hayáis comprado un alto número de láminas, aparecerá en el mapa del modo Mission Battle una nueva misión llamada Kunpaetku Shrine. Pues bien, el objetivo de esta misión es eliminar a cinco o más lagartos dentro del tiempo estipulado. Tras derrotar a estos cinco lagartos, aparecerá un contador de bonus en la parte superior derecha de la pantalla. Si lográis que este contador marque BONUS 10 seréis recompensados con la nada despreciable cifra de 430 puntos, y todo en un único combate. Si repetís esta operación en varias ocasiones, el número de puntos se irá incrementando como la espuma.
¡Que tiemble la Galería de Arte!





COOLBOARDERS 4

TODAS LAS MONTAÑAS, PERSONAJES Y TABLAS:
Para convertir este sueño en realidad lo primero que hay que hacer es seleccionar "One Player" e introducir como nombre ICHEAT.
Podrás elegir entre las montañas de Francia, Japón, Alaska con muchísimos personajes a tu alcance y con todas sus tablas. Lo mejor de lo mejor.





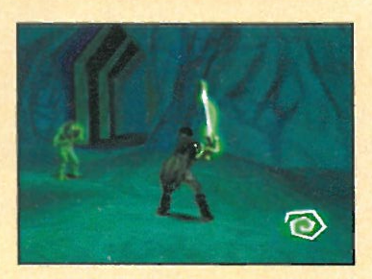
ESPECIALES:
El truco anterior, a pesar de ser magnífico, tiene un pequeño problema: no te permite seleccionar los eventos especiales. Para conseguirlo deberías obtener medalla en los cinco anteriores (nada sencillo, por cierto). Pero no te preocupes porque hay una forma más rápida. Sólo debes introducir como nombre IMSPECIAL

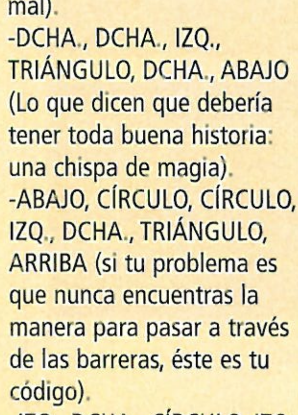
LEGACY OF KAIN: SOUL REAVER

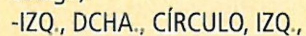
AÚN HAY MÁS:
Después de la lista que os dimos el mes pasado parecía imposible imaginar que hubiera más trucos, pero así es. Recuerda que debes introducirlos con el juego pausado y presionando L1.
-DCHA., CÍRCULO, ABAJO, ARRIBA, ABAJO, ARRIBA (Un poco de energía durante una dura batalla no te vendrá mal).
-DCHA., DCHA., IZQ., TRIÁNGULO, DCHA., ABAJO (Lo que dicen que debería tener toda buena historia: una chispa de magia).
-ABAJO, CÍRCULO, CÍRCULO, IZQ., DCHA., TRIÁNGULO, ARRIBA (si tu problema es que nunca encuentras la manera para pasar a través de las barreras, éste es tu código).
-IZQ., DCHA., CÍRCULO, IZQ., DCHA., IZQ (Fuerza para tu espada: podrás disparar).

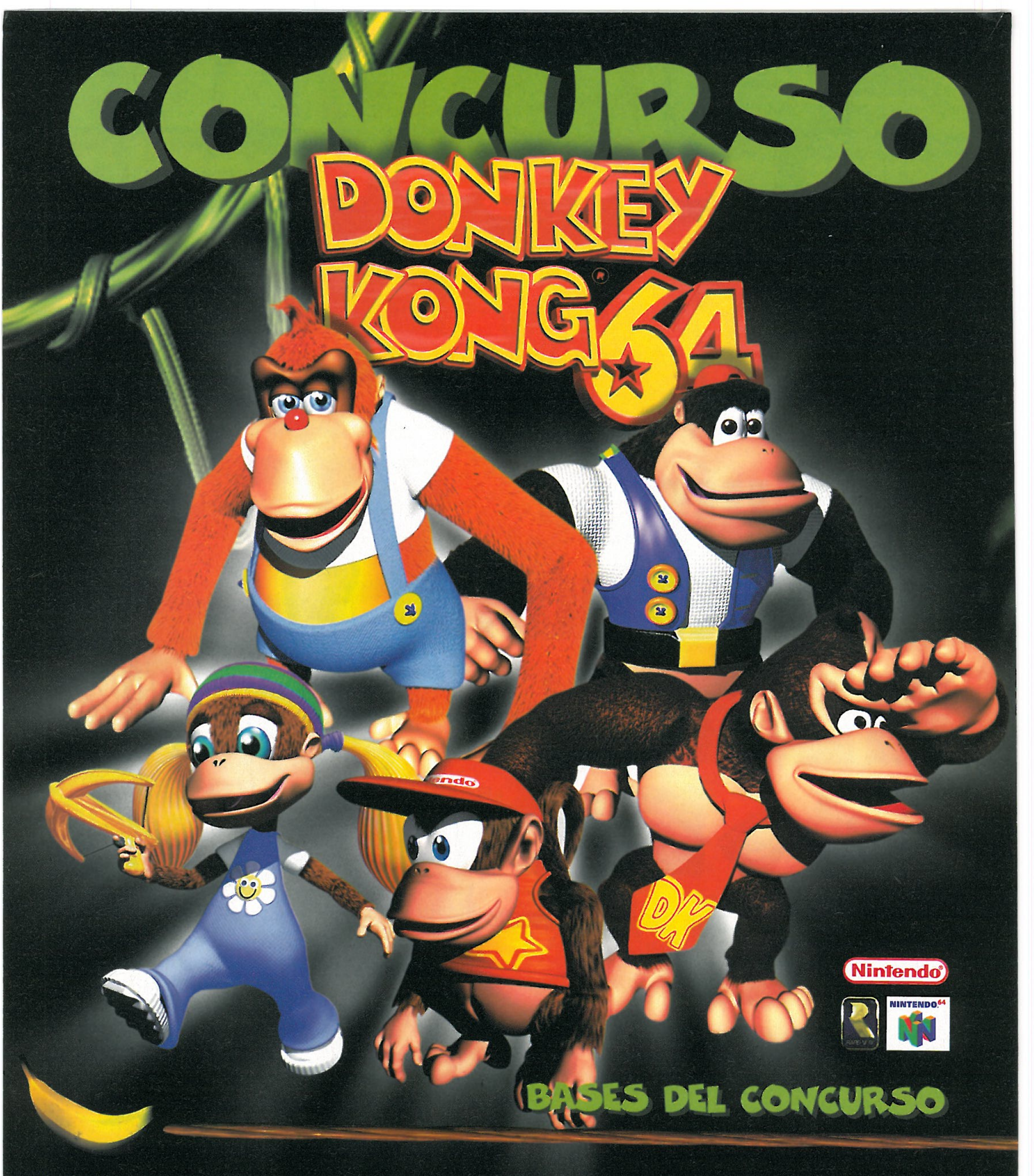










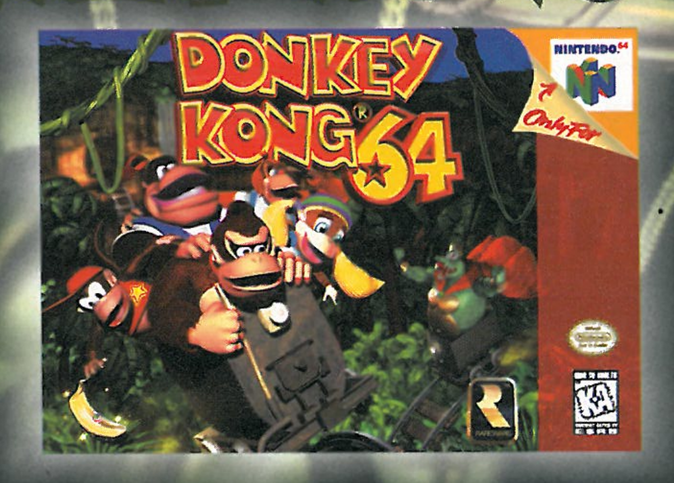


1. - Podrán participar en el concurso todos los lectores de la revista Hobby Consolas que envíen el cupón de participación a: HOBBY PRESS, Revista Hobby Consolas. Apartado de correos 400, 28100 Alcobendas, Madrid. Indicando en una esquina del sobre: "CONCURSO DONKEY KONG 64"
2.- Entre todas las cartas recibidas que hayan contestado correctamente a las preguntas se extraerán CINCUENTA que serán premiadas con un juego DONKEY KONG 64.
3.- Sólo podrán entrar en concurso los lectores que envíen su cupón desde el 25 de Enero hasta el 25 de Febrero de 2000.
4.- La elección de los ganadores se realizará el 28 de Febrero de 2000 y los nombres de los ganadores se publicarán en el número de Abril de la revista Hobby Consolas.
5.- El hecho de tomar parte en este sorteo implica la aceptación total de sus bases.
6.- Cualquier supuesto que se produjese no especificado en estas bases, será resuelto inapelablemente por los organizadores del concurso: NINTENDO ESPAÑA y HOBBY PRESS.

VUELVE EL GORILA MÁS FAMOSO A TU CONSOLA



¡SORTEAMOS 50 JUEGOS DONKEY KONG 64!



PREGUNTAS:

¿CUÁL DE ESTOS MONOS NO APARECE EN EL JUEGO?

A) DONKEY KONG
B) LANKY KONG
C) TRUMPY KONG

¿CÓMO ADQUIEREN LOS MONOS SUS HABILIDADES ESPECIALES DURANTE EL JUEGO?

A) COMPRANDO PÓCIMAS
B) SALTANDO SOBRE LAS PALMERAS
C) RECOGIENDO NARANJAS

¿A CUÁNTOS MONOS PODEMOS LLEGAR A CONTROLAR DURANTE EL JUEGO?

A) CUATRO
B) TRES
C) CINCO

CUPÓN DE PARTICIPACIÓN

NOMBRE Y APELLIDOS:

DIRECCIÓN: C.PÓSTAL:

LOCALIDAD: PROVINCIA:

TELÉFONO: RESPUESTAS: 1:  2:  3:

¿TE FALTA ALGUNO...?



Febrero 99

HC 89

Reportajes:
•Carmageddon •Reportaje Game Boy
•Guía de Imprescindibles •Metal Gear Solid



Marzo 99

HC 90

Reportajes:
•Metal Gear •Los primeros juegos de Dream Cast
•Ridge Racer 4 •Los mejores del 98



Abril 99

HC 91

Reportajes:
•Carmageddon •Reportaje Game Boy Color
•Guía de Imprescindibles •Metal Gear Solid



Mayo 99

HC 92

Reportajes:
•Vuelve la Guerra de las Galaxias
•Guías para llegar al final de «Bichos» y «Turok 2»



Junio 99

HC 93

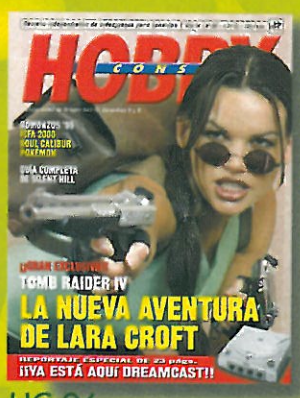
Reportajes:
•Resident Evil: El terror continúa •Guías prácticas de «RR Type 4», «Rogue Squadron» y «Colin McRae»



Julio 99

HC 94

Reportajes:
•Shadowman: Una aventura escalofriante •Guías de «Need for Speed: Road Challenge» y «Zelda DX»



Agosto 99

HC 95

Reportajes:
•Misión Imposible •Guías prácticas de «Syphon Filter» y «Castlevania 64»

Septiembre 99

HC 96

Reportajes:
•Tomb Raider IV •23 págs. sobre Dreamcast
•Guía completa de Silent Hill



Octubre 99

HC 97

Reportajes:
•Fifa 2000 •Primeros datos de PSX 2
•Trucos para «Racer», «Driver», «Syphon Filter»...



Noviembre 99

HC 98

Reportajes:
•Suplemento Revista Oficial Dreamcast
•Guía Práctica de «V-Rally 2»



Diciembre 99

HC 99

Reportajes:
•Resident Evil •Suplemento Revista Oficial Dreamcast
•Guía Práctica: llega al final de «Soul Reaver»



Enero 00

HC 100

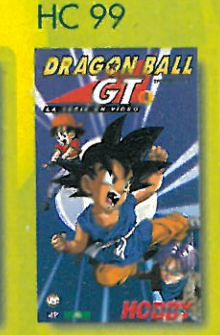
Reportajes:
•Gran Turismo 2 •Tomb Raider IV •Donkey Kong 64
•Guías Prácticas: Dino Crisis, Sonic, Tomb Raider IV

...PÍDENOSLO

Y no te pierdas la mejor colección de **PELÍCULAS ANIME** que conseguirás con los siguientes números:

HC 70 · HC 72 · HC 73 · HC 74 · HC 75

HC 76 · HC 84 · HC 85 · HC 86 · HC 87

HC 88 · HC 89 · HC 92 · HC 94 · HC 96 · HC 97 · HC 98 · HC 99

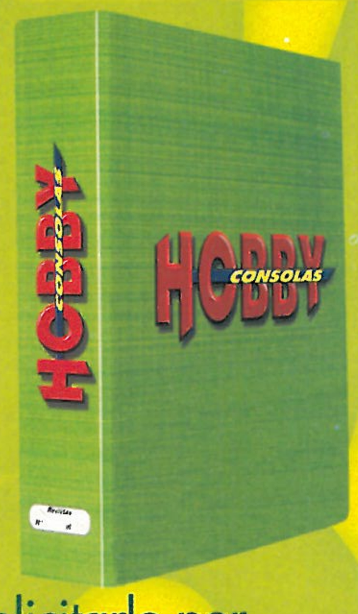
- **Nº 66:** ESTALLA EL DUELO. DB 11
- **Nº 68:** LOS GUERREROS DE PLATA. DB 12
- **Nº 70:** EL ÚLTIMO COMBATE. DB 13
- **Nº 72:** UN FUTURO DIFERENTE. DB 14
- **Nº 73:** RANMA 1/2, NIHAO MI CONCUBINA
- **Nº 74:** STREET FIGHTER. EPISODIOS 1 Y 2
- **Nº 75:** STREET FIGHTER. EPISODIOS 3 Y 4
- **Nº 76:** STREET FIGHTER. EPISODIOS 5 Y 6
- **Nº 84:** FUSIÓN. DB 15
- **Nº 85:** EL ATAQUE DEL DRAGÓN. DB 16
- **Nº 86:** EL REGRESO DE BROLY. DB 17
- **Nº 87:** EL COMBATE DEFINITIVO. DB 18
- **Nº 88:** TEKKEN
- **Nº 89:** TEKKEN 2
- **Nº 92:** DRAGON BALL GT. EPISODIOS 1 Y 2.
- **Nº 94:** DRAGON BALL GT. EPISODIOS 3 Y 4.
- **Nº 96:** DRAGON BALL GT. EPISODIOS 5 Y 6.
- **Nº 97:** DRAGON BALL GT. EPISODIOS 7 Y 8.
- **Nº 98:** DRAGON BALL GT. EPISODIOS 9 Y 10.
- **Nº 99:** DRAGON BALL GT. EPISODIOS 11Y 12.

Y SI QUIERES TENER TODAS LAS REVISTAS ARCHIVADAS, **¡PIDE UNAS TAPAS!**

¡Nuevo sistema más práctico!

Por sólo 950 Ptas.





Si quieres alguno de nuestros números atrasados, puedes solicitarlo por correo enviándonos el cupón que aparece en la última página de la revista o por teléfono, llamando a los números 902 12 03 41 ó 902 12 03 42.



La sombra del Faraón

TOMB RAIDER THE LAST REVELATION

Nuestra emblemática heroína ha hecho las maletas para dirigirse a las enigmáticas tierras del Nilo, donde tendrá que afrontar una misión cargada de misticismo. En estas páginas te ofrecemos los pasos clave para llegar al final de esta cruzada faraónica. Son las situaciones más complicadas, los puzzles más difíciles y la localización de los objetos más escondidos, para que no te quedes atascado.

CONSEJOS FARAÓNICOS

1. Intenta evitar en lo posible los enfrentamientos con los escorpiones gigantes, ya que si recibes una picadura, el veneno irá mermando poco a poco la salud de Lara.

2. El visor láser que encontrarás en Alejandría es de vital importancia para conseguir un arma de alta precisión. Al combinarlo con la ballesta o el revólver podrás disparar a las zonas de otra forma inaccesibles.

3. Explora cada rincón de la zona en la que te encuentres, ya que algunos de los objetos necesarios para activar los mecanismos se encuentran en lugares oscuros o de difícil acceso.

4. En la mayoría de los niveles podrás encontrar numerosos jarrones. Si los disparas podrás recoger las municiones o botiquines que ocultan en su interior.

5. Siempre que estés balanceándote en las lianas te aconsejamos que sitúes a Lara en la parte más baja. Esto te ayudará a coger más impulso para llegar a la zona deseada.

6. Cuando seas atacado por los pequeños escarabajos podrás usar una táctica infalible para deshacerte de ellos. Simplemente mantente agarrado a cualquier hueco que haya en el suelo. Verás cómo estos insectos empezarán a entrar por el hueco y dejarán de ser un incordio.

ANGKOR WAT - NIVEL 1

El comienzo de la aventura nos remonta al año 1984, la etapa adolescente de Lara. Con la inestimable compañía del maestro Von Croy, nuestra joven protagonista tendrá que explorar unas ruinas abandonadas a la vez que practica sus clásicos movimientos.
A lo largo de este nivel tendrás la posibilidad de recoger un total de ocho calaveras de oro (1), esto hará que tomes una ruta distinta de la habitual en la segunda parte de este periodo de entrenamiento.


1

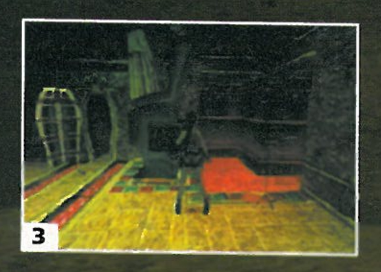
LA TUMBA DE SET - NIVEL 3

Tras seguir los pasos del tipo de la túnica roja, tendrás que encontrar las dos partes del ojo de Horus. Al combinar las dos partes del ojo, podrás avanzar por un nuevo pasaje que te conducirá al puzzle de las antorchas. Este rompecabezas es más sencillo de lo que parece. El objetivo es simplemente ir saltando por las baldosas iluminadas (2), sin pisar ninguna otra. Cada vez que saltes sobre una baldosa iluminada, una de las antorchas situadas en la pared del fondo se encenderá. Con las cinco antorchas encendidas se abrirá la puerta y podrás dirigirte a una amplia zona donde deberás colocar las arenas eternas sobre una estatua. De esta manera podrás ver la salida del nivel.


2

CÁMARAS DE ENTERRAMIENTO - NIVEL 4

Con el amuleto de Horus en tu poder, localiza una sala con tres sarcófagos y una estatua en la parte central. Observa la baldosa que es diferente al resto, ya que el objetivo en esta sala es empujar la estatua hasta colocarla sobre la mencionada baldosa (3). De esta forma revelarás un pasadizo oculto en el interior de uno de los sarcófagos.
Una vez que hayas insertado el amuleto de serpiente en uno de los dos mecanismos que hay en una sala con arena, deberás ir a una estrecha zona con bloques y pinchos, donde tendrás que ir saltando por los diferentes bloques hasta alcanzar una oscura abertura. Localiza el molde con forma de estrella y trepa hasta llegar a una zona secreta situada en la parte superior, donde tendrás que empujar una palanca.
El siguiente paso es coger la mano de Sirius e introducirla en el molde con forma de estrella. Esto te permitirá coger el talismán de escarabajo, que debes insertar después en el otro mecanismo que hay en la sala que contiene arena.


3

EL TEMPLO DE KARNAK - NIVEL 7

Una vez que hayas dejado atrás la frenética persecución del Valle de los Reyes, te encontrarás en el templo de Karnak. El primer paso es localizar una zona superior con dos celdas. Tras pulsar los dos interruptores, podrás coger la primera vasija funeraria. Dirígete hacia la zona que has visto en la secuencia y cuélgate de las agarraderas del techo para pulsar un interruptor. Detrás de ti se habrá abierto una puerta que oculta un nuevo interruptor. Desciende a una sala subterránea y coloca la vasija funeraria en uno de los huecos que hay en la parte trasera de las estatuas (4). Al llegar al exterior deberás entrar por la nueva puerta que te conducirá a la Gran Sala Hipóstila, donde no encontrarás ninguna complicación para pasar de nivel.


4


5


6

EL LAGO SAGRADO - NIVEL 12

Cruza el lago hasta llegar a una zona con dos barras verticales. Sube por ellas y tira de una cadena que abrirá una verja situada en el lago. Ahora debes tirar de una palanca que se encuentra sumergida dentro de la nueva zona. Al introducirte por el pequeño conducto sumergido, llegarás a una sala con un gran espejo (5), donde a primera vista no encontrarás ninguna vía de escape. Lo que debes hacer entonces es intentar salir a flote, ya que en el techo de la sala hay una cámara de aire y un pasadizo que conduce a la sala donde se encuentra la segunda vasija funeraria. Al colocar la segunda vasija en el templo de Karnak tendrás acceso a una nueva zona donde deberás coger la llave de la Sala HIPÓSTILA y la estatua de la diosa del sol. En la Gran Sala HIPÓSTILA encontrarás un conducto por el que deberás gatear para usar la llave en un panel. Entra en la nueva zona y cuélgate de las agarraderas del techo para empujar una palanca. Al disparar a la roca que hay sobre un pilar tendrás acceso a un pasaje subterráneo. Camina hasta llegar a una sala con una cadena y una pirámide de cristal. Observa las tres salas y retrocede hasta llegar a un pasillo con tres estructuras que deberás empujar. Cada vez que muevas las estructuras estarás moviendo la pirámide que hay en el interior de cada una de las tres salas. El objetivo es que las tres pirámides enfoquen a la pirámide de cristal. Cuando lo hayas conseguido tira de la cadena (6) y coge el disco del sol. De regreso al lago sagrado, tendrás que combinar la estatua con el disco y colocar el talismán del sol en el pico que está en el islote.

LA TUMBA DE SEMERKHET - NIVEL 13

Una vez que hayas descendido por la barra vertical, tendrás que pulsar los tres interruptores. En la nueva zona, deberás aprovechar el momento en que no salen llamas de los interruptores para pulsarlos. Continúa hasta llegar al tablero de ajedrez. El objetivo de este puzzle es destruir todas las piezas sacándolas del tablero (7). Salta por las estructuras metálicas hasta llegar a una sala donde hay una gema que está siendo enfocada por tres rayos de luz. En el nivel superior encontrarás tres piezas, dos verdes y una roja. Empuja las tres piezas hasta que tapen la entrada de luz. Habiendo llegado al custodio de Semerkhet, deberás empujar una rueda dentada varias veces. Esto provocará la apertura temporal de la puerta que te conducirá al pedestal donde está el Uraeus de oro. Al insertarlo, podrás coger la llave del guardián, que deberás colocar en un mecanismo cercano. Una vez que las embestidas de la bestia te hayan despejado el camino, llegarás a una sala con tres piedras situadas en tres columnas. El objetivo es esperar a que la bestia rompa las tres piedras, abriendo el pasillo que conduce al fin del nivel.


7

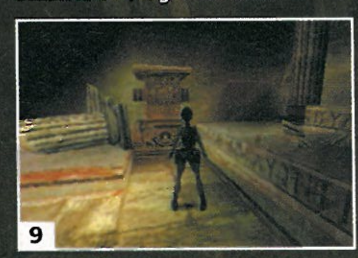
ALEJANDRÍA - NIVEL 16

Después de haber completado el nivel del Ferrocarril Desierto, que no te habrá planteado muchos problemas, llegarás a esta ciudad milenaria. Cuando llegues a la plaza tendrás que hablar con el amigo de Lara. Concluida la conversación, deberás entrar en el pasadizo que conduce a las ruinas de la costa. Dentro de la atracción Egipcian Adventure encontrarás un símbolo que deberás insertar en un mecanismo cercano a la máquina del genio. Al subir por la cuerda (8) podrás coger las piezas necesarias para construir un bastón con un gancho, que te servirá para coger las llaves que están en el interior de una reja. Abandona esta atracción y dirígete al templo que hay en las ruinas de la costa. Lo último que te queda por hacer es usar las llaves en la cerradura para llegar a un nuevo nivel.


8

CATACUMBAS - NIVEL 18

Al volver a las ruinas de la costa tendrás que construir una antorcha para quemar la cuerda que sostiene a la gran roca. Una vez que hayas abierto la puerta con la palanca tendrás que empujar una columna hasta colocarla sobre una baldosa marrón. Vuelve al lugar donde empezó el nivel y empuja el gran mueble (9) hasta insertarlo en la baldosa que tiene un rostro grabado. Baja por la barra vertical hasta que llegues a una sala con agua, el objetivo es pulsar dos palancas y saltar por los nuevos bloques que aparecerán. Entonces empezará la búsqueda de los cuatro tridentes que utilizarás en el siguiente nivel.


9

TEMPLO DE POSEIDÓN - NIVEL 19

Localiza una sala con columnas y desciende por la barra vertical. En la nueva zona encontrarás la primera de las estatuas sobre las que tendrás que usar los cuatro tridentes que recogiste en el nivel anterior. Una vez que los cuatro tridentes hayan sido colocados, entra por el foso de la sala principal (10), que ahora estará lleno de agua.


10

LA BIBLIOTECA PERDIDA - NIVEL 20

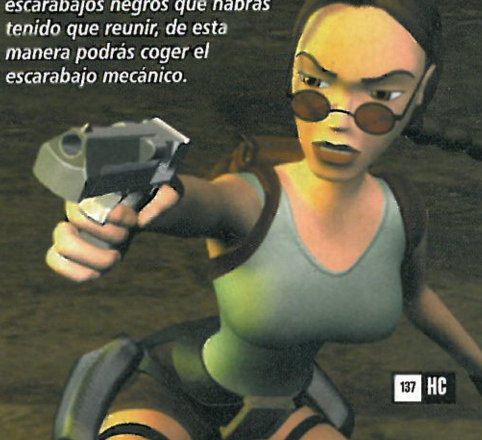
Dentro de este templo de sabiduría tendrás que llevar a cabo varias tareas. En primer lugar, busca una barra vertical y desciende por ella. Al subir por una nueva barra, tendrás que trepar por una escalera situada en una sala con dos engranajes en movimiento. Presta atención a la puerta que tiene un panel con forma de rombo (11) y avanza hasta llegar a una sala donde deberás enfrentarte a un guardia montado a caballo. Este guardia dejará la Gema Caballista al morir, así que inserta la gema en el panel anterior. Tira de la cadena y vuelve a la sala de los engranajes para coger la Estrella de Oro. Tras abrir una trampilla situada en una sala con un engranaje, podrás coger otras dos estrellas de oro. El siguiente paso es usar las Estrellas en la sala de los planetas, y seguidamente colocar los planetas en los orificios correspondientes. Cuando llegues a una sala con una esfinge encontrarás el camino que te llevará a las bóvedas de la biblioteca.


11

TEMPLO DE ISIS - NIVEL 22

Localiza las dos entradas sumergidas para colocar el Nudo y el Pilar de Faros. Entra por la nueva puerta y continúa hasta llegar a la zona donde se encuentra la estatua de Cleopatra (12). Al arrancar los dos escarabajos de la pared mediante el uso de la palanca, Lara será atacada por un nutrido grupo de escarabajos enemigos. El siguiente paso es localizar una pirámide sobre la que tendrás que insertar los escarabajos negros que habrás tenido que reunir, de esta manera podrás coger el escarabajo mecánico.


12





PALACIOS DE CLEOPATRA - NIVEL 23

Este misterioso palacio oculta un elevado número de trampas mortales, pero el escarabajo mecánico te permitirá evitar algunas de ellas. Si examinas algunos pasillos de este intrincado nivel verás que hay trampas mortales ocultas, así que haz uso del escarabajo para desactivarlas. La tarea más laboriosa a realizar en este nivel será la de buscar en el interior de los cofres (13) hasta conseguir reunir el Nudo de Faros y varias partes de la armadura. Para completar con éxito el nivel también tendrás que obtener el Guardián del Portal, que se consigue combinando la Efigie de Hathor con el Asa Decorada. Una vez que hayas usado el Guardián del Portal, te enfrentarás a uno de los guardianes de Cleopatra.


13

LA CIUDAD DE LOS MUERTOS - NIVEL 24

El primer paso a seguir dentro de esta tenebrosa ciudad es localizar un cuerpo ensangrentado. Tras moverlo de su posición inicial, vuelve al sidecar y salta por una rampa hasta entrar en un pasaje subterráneo. Cuélgate del borde de una de las paredes y dispara al objeto azul para liberar al fantasma. Lánzate al agua y vuelve al mismo lugar, esta vez el paso del espectro habrá congelado el agua y podrás empujar la palanca. Monta en el sidecar hasta llegar a una zona con una rampa y escaleras (14). Ayúdate de la rampa para alcanzar el lado opuesto y empuja una nueva palanca. Dirígete a la zona donde estaba el cuerpo desangrado y entra por el estrecho conducto. Tras empujar una nueva palanca tendrás que regresar a la zona de la rampa y localizar un bloque. El objetivo dentro de Las Cámaras de Tulun es empujar una palanca que se encuentra en el interior de la mezquita.


14

TRINCHERAS NIVEL 27

Una vez que te encuentres en este nivel tendrás que tener cuidado, ya que se encuentra vigilado por numerosas torretas enemigas. La primera tarea pendiente es coger la llave del Código del Arma, que la encontrarás en una zona cercana a la sala de los chorros de vapor. Dirígete a la zona donde está el Jeep volcado (15) y usa la palanca en el motor para coger la tubería de válvula. Al combinar la tubería con el Óxido Nitroso obtendrás un alimentador que aumentará la velocidad del sidecar, para llegar a zonas antes inaccesibles.


15

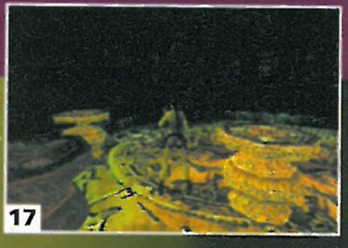
BAZAR CALLEJERO - NIVEL 28

En la sala donde comienza el nivel tendrás que coger el Cuerpo del Detonador de Minas, pero también encontrarás el Cuerpo del Gato del Coche y el Asa. El siguiente paso es combinar estos últimos para obtener el Gato del Coche. Usa el gato en una pared cercana y avanza hasta llegar a un zona abierta con un rayo de luz intermitente. Empuja los bloques de madera para liberar el gran bloque con el que deberás taponar la salida del rayo (16). Continúa hasta llegar a un cuerpo sin vida, examina los alrededores y recoge los Datos de Posición, que deberás combinar con el Cuerpo del Detonador para obtener el Detonador de Minas. Ahora lo único que te queda por hacer es buscar el campo de minas y usar el Detonador para abrirte camino.


16

CIUDADELA NIVEL 29

Después de conocer la dramática noticia de que Von Croy está poseído por Set, tendrás que empujar una palanca localizada en un pasillo cercano. Recogida la antorcha, deberás quemar la cuerda de la amplia sala y entrar por la nueva apertura hasta llegar a una zona ascendente con bloques y escaleras. Tras colgarte por los estrechos bordes de las rampas llegarás al puzzle de los puntos cardinales (17). Si pulsas L1 podrás ver las iniciales que hay grabadas en cada una de las cuatro piezas. El objetivo del puzzle es mover las piezas hasta colocar cada una de ellas en su punto cardinal correspondiente. Para que te resulte más fácil, usa la brújula.


17

EL COMPLEJO DE LA ESFINGE NIVEL 30

Una vez que hayas llegado al cruce, toma el camino de la derecha y salta los dos fosos para entrar en una sala con estanterías. Empuja el mueble y dispara a la reja para entrar en la sala donde se encuentra la Espada de Metal, oculta en el interior de una caja. Vuelve a atravesar los fosos hasta llegar a una tumba (18). Concluida la secuencia, tendrás que atravesar un nuevo foso y disparar a las cajas que esconden el Asa de Madera. Al combinar la Espada de Metal con el Asa obtendrás una pala. Usa la pala en la hondonada cercana a la tumba para pasar de nivel.


18

BALO LA ESFINGE - NIVEL 31

El primer paso es encerrar a los dos astados en las celdas laterales. Con la sala despejada, tendrás que coger un pergamino donde está escrito un abecedario. Ahora debes pulsar los tres botones de piedra (19) en el siguiente orden: izquierdo, centro, derecho. Al entrar por la nueva verja llegarás a una zona donde tendrás que hacer uso de los prismáticos para memorizar los símbolos que hay grabados en la pared. Traduce estos símbolos con la ayuda del pergamino para conocer el orden que debes seguir para pulsar de nuevo los tres botones de piedra. Coloca las cuatro piedras (Maat, Khepri, Re, Atum), en los huecos que hay en las paredes de una sala, para abrir el camino que te conducirá al final del nivel. Cuando llegues a los aledaños de la pirámide de Menkaure, lleva a mano un arma potente para hacer frente a los escorpiones. Localiza a un escorpión que está atacando a un soldado. En este punto se pueden dar dos situaciones, salvar al soldado o dejar que sea ejecutado por el escorpión. Si le salvas podrás coger las Llaves de la Guardia y del Arsenal, si no sólo podrás coger las Llaves de la Guardia. Con las llaves en tu poder, continúa hasta llegar a la base de la pirámide (20). El siguiente paso es subir por los escalones de la pirámide hasta llegar a la puerta donde deberás usar las Llaves de la Guardia.


19

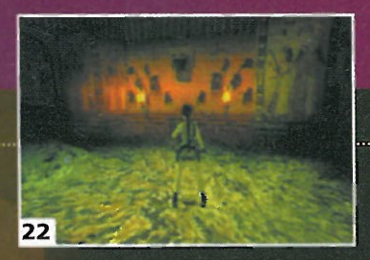

20

INTERIOR DE LA PIRÁMIDE DE MENKAURE - NIVEL 33

Atraviesa los péndulos y cuando llegues a las escaleras pulsa L1 para encontrar la estrella (21). Usa el visor láser y dispara a la estrella para abrir la trampilla que hay dentro del contenedor negro. Tras saltar por varias lianas encontrarás un interruptor. Antes de acabar el nivel deberás tener La Llave del Pozo Oeste.


21

LAS MASTABAS
NIVEL 35


22


23

Este nivel pondrá a prueba tu sentido de la orientación, ya que te esperan un sinfín de oscuros pasillos donde las bengalas serán fundamentales. Tras llenar el bidón situado en la gasolinera, llegarás a la primera de las salas que contienen tres cabezas de león (22). El objetivo es disparar a las lenguas de cada una de las tres cabezas, lo que provocará la apertura de la puerta frontal. Con el Odre pequeño y el Saco de Arena en tus manos, tendrás el camino despejado para dirigirte a la sala de las balanzas (23). Llena el Odre en el agua y viértela sobre la balanza de la izquierda. El siguiente paso es colocar el Saco sobre la balanza de la derecha. Para terminar, coloca el bidón de gasolina sobre la balanza central y enciende la antorcha para prenderlo. Ahora podrás entrar a la zona donde encontrarás la Llave del Pozo Norte. Ahora llega el puzzle de las estatuas. Para pasar este rompecabezas debes usar la palanca en el hueco de la estatua que está tapándose la boca. Por último, localiza la Llave del Pozo Sur y usa la palanca para recogerla.


25

INTERIOR DE LA GRAN PIRÁMIDE
NIVEL 33

Bien, ya que has llegado hasta aquí suponemos que no te vas a echar atrás, así que ármate de valor y no bajes la guardia. Una vez que hayas prendido la antorcha que estaba oculta en el interior del contenedor, tendrás que encender las antorchas que están apagadas. Esto provocará la apertura de un hueco donde encontrarás una palanca que deberás activar. Cuando llegues a la sala que contiene los cuatro moldes con forma de estrella (25), tendrás que introducir las cuatro Llaves de Pozo e insertarlas en los moldes correspondientes. Al regresar al contenedor tendrás que activar una nueva palanca y dirigirte al camino de salida para entrar en el último nivel.

LAS PIRÁMIDES DE LAS REINAS KHUFUS - NIVEL 37

Después de haber llegado a lo más alto de la pirámide en el nivel de La Gran Pirámide, te encontrarás en un nivel donde tendrás que efectuar un elevado número de saltos entre plataformas que distan muchos metros entre sí. Cuando hayas llegado a un pasillo sin salida tendrás que empujar una roca varios metros, para abrir una puerta por la que podrás acceder al interior de la pirámide. Continúa hasta llegar a un laberinto en el que encontrarás numerosas puertas que se abrirán a medida que te vayas acercando. Dentro de la sala con la estrella (24) deberás hacer uso de la palanca para coger la Llave del Pozo Este. Abandona el laberinto y localiza la puerta que te dará acceso al siguiente nivel.


24

TEMPLO DE HORUS - NIVEL 39

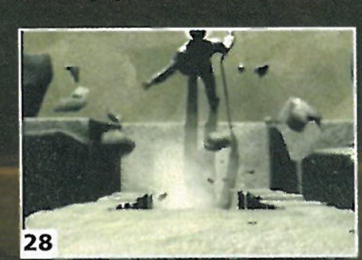
Una vez que Lara haya puesto los pies dentro de este templo no habrá lugar para los arrepentidos, aguanta la respiración y prepárate para lo que se te viene encima. El primer paso en este nivel será coger el Odre Grande. Cuando hayas llegado a una sala con una balanza (26) tendrás que localizar una fuente cercana. Para salir de esta misteriosa sala lo único que tienes que hacer es llenar los Odres en la fuente y combinarlos entre sí hasta que uno de los Odres tenga almacenados dos litros de agua. Ahora coloca el Odre con los dos litros en el lado izquierdo de la balanza y entra por el hueco que se abrirá en el suelo. Tras caminar unos metros te encontrarás en una sala similar a la anterior, pero en esta ocasión el Odre deberá tener cuatro litros en su interior. Después de entrar por la nueva abertura, llegarás de nuevo a otra sala con una balanza. En esta nueva sala tendrás que colocar un Odre que contenga un litro de agua. Habiendo dejado atrás esta laboriosa tarea, tendrás que descender a una amplia zona subterránea donde encontrarás cuatro pedestales. Tras colocar las Escrituras Sagradas en los cuatro pedestales, Lara será atacada por el poderoso Horus (27). No intentes acabar con él, ya que tus disparos no le afectarán. Lánzate al agua y recoge el Amuleto de Horus. Ahora tienes que moverte con suma rapidez y tirar de dos palancas que están ocultas en el interior de dos salas que están situadas una enfrente de la otra. Bien, a continuación tienes que ir saltando por los diferentes bloques y salientes ascendentes que encontrarás en esta sala. Llegará un momento en que atravesarás el rayo de luz y verás una secuencia en la que Lara encerrará a Horus para toda la eternidad.

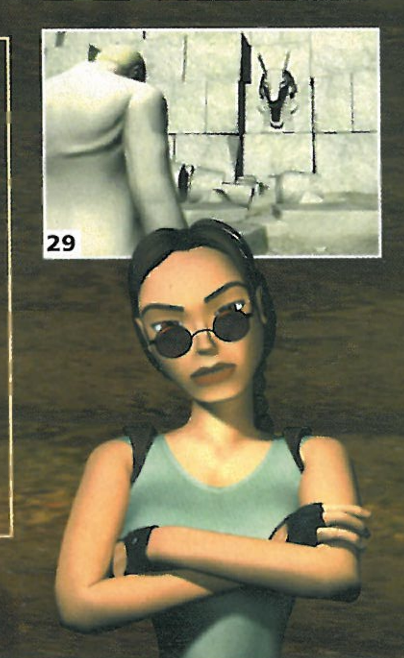

26


27

FINAL

Después de haber encerrado a Horus tendrás que realizar una serie de arriesgados saltos para encontrar la salida del templo. La secuencia final muestra a Von Croy (28) intentando ayudar a Lara en su incesante empeño por abandonar el templo, pero los desprendimientos de rocas dejarán a nuestra heroína atrapada en el interior (29)......


28


29

TRUCOS

La brújula que acompaña a Lara durante la aventura nos servirá para orientarnos por todos los niveles, pero este artefacto también oculta la forma de acceder a los secretos del juego.

• *ACCESO A LOS TRUCOS:* Para poder activar los trucos de este trepidante juego tendrás que cumplir un único requisito, que Lara mire exactamente hacia el norte. La forma más sencilla de conseguirlo es subirse a un bloque que te permita mirar al norte (30), de esta manera Lara quedará perfectamente situada.

• *PASAR DE NIVEL:* Cuando hayas logrado que Lara mire al norte, entra en el inventario y dirígete a la opción cargar partida. Desde esta opción mantén pulsados L1, L2, R1, R2, arriba. Ahora pulsa el botón triángulo dos veces y listo.

• *TODAS LAS ARMAS:* Con Lara mirando al norte, ve al inventario y selecciona el botiquín pequeño (31). A continuación mantén pulsados L1, L2, R1, R2, arriba y seguidamente pulsa el botón triángulo dos veces.

• *TODOS LOS OBJETOS:* Siguiendo con la dinámica de los anteriores trucos, entra en el inventario y selecciona el botiquín grande. Ahora mantén pulsados L1, L2, R1, R2, abajo y pulsa el botón triángulo dos veces para disponer de todos los objetos del nivel en el que te encuentras.


30



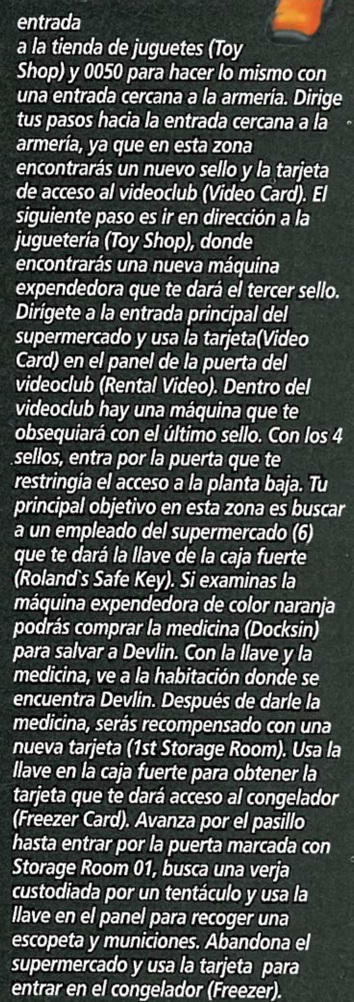
31



BLUE STINGER

Viaje a la Isla de los Dinosaurios

A pocas millas de la península de Yucatán, el impacto de un meteorito ha provocado la aparición de un cráter sobre la remota Isla de los Dinosaurios. Eliot Ballade, un joven guardacostas, y Dogs Bower, capitán de un carguero naufragado, se han visto afectados por la tragedia. ¿Nos acompañas en la tarea de resolver el enigma que esconde esta misteriosa isla plagada de montruos?



1 - EL MUELLE

Una vez que Eliot haya recobrado la consciencia, entra por la única puerta accesible. Examina el segundo cuerpo que está tendido en el suelo y coge la primera tarjeta de acceso (CO1 Gate Card Key). Continúa hasta usar la tarjeta de acceso CO1 en un panel. Después de la secuencia, Dogs se unirá a Eliot en su andadura y podrás cambiar de personaje cuando lo creas oportuno. Cerca del panel de control encontrarás un bloque que deberás el suelo para recibir la tarjeta de acceso CO2 (CO2 Gate Card Key). Usa la tarjeta CO2 en el panel de la puerta principal y avanza por el nuevo pasillo. El siguiente paso es usar la tarjeta (Visitor I.D) en un panel de control para entrar dentro del edificio. Cuando estés en el interior, entra en la puerta pequeña de la izquierda y examina un terminal. Con los dos minutos de tiempo, abandona la sala y entra por una puerta marcada con



1



2

empujar hacia la caseta de la derecha. Con la ayuda del bloque tendrás que subir al tejado de la caseta (1) para coger una nueva tarjeta (CO2 Room Key). En el interior de la caseta encontrarás una pistola y una nueva tarjeta (Visitor I.D). Abandona la caseta y examina el cuerpo tendido en una A. Asciende por la rampa y sube por la escalera del fondo. En la nueva sala deberás examinar el terminal (2) para detener la cuenta atrás. Avanza hasta llegar a una nueva sala con tres puertas, entra por la puerta A y recibirás la pistola Napalm como recompensa.

2 - EL ENCUENTRO CON JANINE

Vuelve a la sala anterior y entra por la puerta central hasta llegar a la sala de control. Una vez concluida la conversación con Janine, ésta te dará una nueva tarjeta de acceso (Town Pass). Regresa a la zona del puente y usa la nueva tarjeta en el panel de la puerta LAB TOWN. Tras caminar por un largo pasillo llegarás a la zona del supermercado. Ve por el pasillo de la derecha y avanza hasta llegar a la puerta que conduce al congelador (Freezer). Si examinas un cuerpo cercano al congelador (3), encontrarás la tarjeta de acceso al supermercado (Hello Card).



3

3 - EL SUPERMERCADO

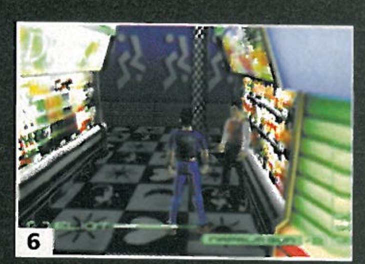
Utiliza la nueva tarjeta en el panel del supermercado. Una vez en el interior, entra por la puerta de empleados (Staff Only) y localiza la sala donde se encuentra Devlin. Ahora tendrás 42 minutos de tiempo para encontrar la medicina que salvará su vida. Antes de abandonar la habitación debes coger una agenda (Work Schedule) y la llave de la armería (Gun Shop Key). Para encontrar la medicina tendrás que bajar a la planta baja del supermercado, pero el acceso está restringido. Necesitas encontrar 4 sellos escondidos por el supermercado para acceder a la planta baja. Para obtener información sobre los sellos, dirígete a la puerta de entrada del supermercado y examina la máquina expendedora de sellos (4). El primero de ellos te lo dará una máquina cercana, custodiada por cuervos. Con el primer sello en tu poder, avanza hasta entrar en Storage Room 2. Una vez dentro, empuja el primer bloque hacia las cajas de la izquierda. Cerca del cuerpo sin vida encontrarás una tarjeta bancaria (Kimra Bank Card). Ahora tu objetivo es empujar los dos bloques hacia el panel numérico situado al fondo de la sala (5). Súbete en los bloques y accede al panel. Introduce 0030 para desbloquear la entrada a la tienda de juguetes (Toy Shop) y 0050 para hacer lo mismo con una entrada cercana a la armería. Dirige tus pasos hacia la entrada cercana a la armería, ya que en esta zona encontrarás un nuevo sello y la tarjeta de acceso al videoclub (Video Card). El siguiente paso es ir en dirección a la juguetería (Toy Shop), donde encontrarás una nueva máquina expendedora que te dará el tercer sello. Dirígete a la entrada principal del supermercado y usa la tarjeta(Video Card) en el panel de la puerta del videoclub (Rental Video). Dentro del videoclub hay una máquina que te obsequiará con el último sello. Con los 4 sellos, entra por la puerta que te restringía el acceso a la planta baja. Tu principal objetivo en esta zona es buscar a un empleado del supermercado (6) que te dará la llave de la caja fuerte (Roland`s Safe Key). Si examinas la máquina expendedora de color naranja podrás comprar la medicina (Docksin) para salvar a Devlin. Con la llave y la medicina, ve a la habitación donde se encuentra Devlin. Después de darle la medicina, serás recompensado con una nueva tarjeta (1st Storage Room). Usa la llave en la caja fuerte para obtener la tarjeta que te dará acceso al congelador (Freezer Card). Avanza por el pasillo hasta entrar por la puerta marcada con Storage Room 01, busca una verja custodiada por un tentáculo y usa la llave en el panel para recoger una escopeta y municiones. Abandona el supermercado y usa la tarjeta para entrar en el congelador (Freezer).



4



5



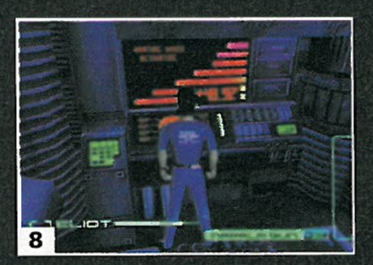
6

CONSEJOS PARA LA SUPERVIVENCIA

1. Cuando te enfrentes a un único enemigo, te recomendamos que utilices el combate cuerpo a cuerpo. De esta manera ahorrarás la munición necesaria para los enfrentamientos contra criaturas de grandes dimensiones.
2. Te recomendamos que siempre tengas alimentos y botellas de soda en el inventario. Cuando vayas a usar uno de estos items, deberás hacerlo en zonas despejadas de enemigos. Ten en cuenta que si recibes el ataque de un enemigo mientras estás usando un item, éste no tendrá el efecto deseado.
3. Utiliza las armas como el Bazooka o Napalm contra las criaturas de gran tamaño. Otra buena opción es usar la Gatling, que resultará muy efectiva cuando estés rodeado de enemigos.
4. Examina los cuerpos que encuentres tendidos en el suelo, ya que algunos de ellos esconden tarjetas de acceso, alimentos y munición.
5. Aprovecha las diferentes habilidades de los personajes para abrirte camino dentro de esta inexplorada isla. Recuerda que Dogs no podrá nadar, pero su capacidad para manejar armas pesadas es superior a la de Eliot.

4 -EL CONGELADOR


7


8

Avanza por el pasillo hasta localizar tres puertas (7), una de ellas congelada. También podrás ver una puerta con un panel en el exterior. Continúa por la única puerta accesible y localiza un cuerpo sin vida que esconde una nueva tarjeta (Warm Room Key). Vuelve al pasillo con las tres puertas y usa la nueva tarjeta en el panel. Examina el cuerpo tendido sobre el suelo y coge una nueva tarjeta (Operation Room Key). Activa un monitor y responde afirmativamente a la pregunta. Abandona esta sala y localiza una nueva puerta con un panel en el exterior. Al usar la tarjeta te encontrarás en la sala de operaciones, donde tendrás que recoger la tarjeta de la sala de máquinas (Machine Room) y examinar el monitor de la sala. Una vez examinado el monitor, recibirás una llave (Invert Key). Con la llave y la tarjeta en tu poder, abandona la sala y entra por la nueva puerta. Al recorrer el nuevo pasillo, tu nuevo objetivo es localizar un calentador, situado en una esquina cercana a un cuerpo sin vida. Usa la tarjeta en la puerta de la sala de máquinas. En el interior, serás recibido por una criatura de grandes dimensiones. Una vez que hayas derrotado a este enemigo, que no debe haberte planteado muchos problemas, recibirás la tarjeta de acceso a la sala de control de la temperatura (Control Room Key). Utiliza la nueva tarjeta en el panel de la puerta del fondo para entrar en la sala de control. Examina el terminal (8) y usa la llave (Invert Key). Vuelve a examinar el monitor, pero esta vez introduce 5000 en el panel numérico. Abandona la sala de control y regresa a la entrada del congelador. Entra por la puerta que anteriormente estaba congelada y avanza hasta ascender por una escalera metálica. En la nueva zona encontrarás a una enorme criatura en el interior de un bloque de hielo. Localiza cinco bloques de hielo y empuja el bloque central hacia el fondo. Súbete en el bloque y coge una nueva tarjeta (Meat Room Key). Usa la nueva tarjeta en el panel y dispara a un trozo de carne para abrirte camino.

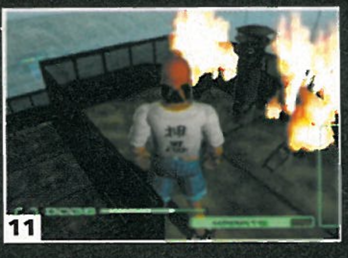
5 - EL BAR DE RAT


10

En esta nueva zona encontrarás tres caminos posibles: Una piscina con pirañas, un cuarto de baño y unos recreativos. Dirige tus pasos hacia el cuarto de baño, entra por una pequeña ventana y recoge una nueva arma (Rail Gun). Abandona el cuarto de baño y entra en los recreativos. Al fondo de la habitación encontrarás a una niña que te dará una moneda. Esta moneda te dará un crédito para jugar a una máquina (Jungle Hunter). Examina el panel de la máquina y una vez que hayas disparado a los tres animales, serás premiado. Dale el premio a la niña y examina el panel de la puerta cercana. Introduce 1224 como código de acceso y camina hasta entrar en la barbería. Entra por una nueva puerta y atraviesa un pasillo con tentáculos hasta entrar en el bar de Rat. Si examinas la pared, verás un interruptor (9) que cambia de color. Empuja la mesa de billar hacia el interruptor y púlsalo. Ahora se abrirá una trampilla que te dará acceso al sótano. Baja las escaleras y al final del pasillo encontrarás a Rat. Después de la conversación, examina minuciosamente la máquina de refrescos, pues en ella encontrarás tres nuevos objetos: Tarjeta de Identificación (Chris I.D), Carnet de conducir (Driver´s License) y la llave de la tienda de pesca (Tackle Shop Key). Abandona el bar y usa tu nueva llave en la tienda de pesca. Después de haber acabado con los enemigos que te esperaban en el interior, recibirás una nueva llave (Fishing Area Key). Usa esta nueva llave en la otra puerta de la tienda y coge el veneno (Fish Poison). Regresa a la zona donde se encontraba la piscina con las pirañas (10) y nuestro personaje lanzará el veneno al agua. Con la piscina despejada, nada hasta entrar en una sala donde te recibirá un enorme pez. Continúa nadando hasta entrar por una apertura sumergida y, al final del largo pasillo, encontrarás una verja. Una vez desbloqueada la verja, te encontrarás nuevamente en la zona del supermercado. Al volver a la sala de control, Janine te preguntará el código para acceder al ordenador central. Introduce 0513 y Janine desbloqueará una puerta marcada con una E que encontrarás en esa misma sala. Entra por la mencionada puerta y avanza por el pasillo que te conducirá a una zona abierta.


9

6 - EL TANQUE DE COMBUSTIBLE


11

Cuando estés en la zona exterior, entra por la puerta que conduce a la sección A1. En el helipuerto, te enfrentarás a una nueva criatura. Una vez que la hayas abatido, empuja una pesada roca y desciende por las escaleras. Al final del largo pasillo encontrarás una nueva arma (Gatling Gun). Regresa a la zona abierta y avanza por el pasillo que conduce a la sección A2. En uno de los búnkers de la nueva zona encontrarás una nueva tarjeta (Yucatán Bank Card). Continúa hasta entrar en la sección B1, donde deberás subir por las escaleras que conducen al tanque de combustible. Ve hacia la izquierda y localiza un cuerpo sin vida que esconde una tarjeta (Fuel tank Card). Retrocede y sube por la escalera metálica que conduce al terminal. Utiliza la nueva tarjeta en el terminal y camina hasta llegar a la superficie del tanque. Tu próximo objetivo es disparar a las tres salidas de aire (11). Con el conducto de ventilación en llamas, regresa al terminal y responde afirmativamente a la pregunta. Camina con rapidez hacia la superficie del tanque y escapa por el pasillo de la derecha. Después de la secuencia , entra por el pasillo que conduce a la sección B3. Si examinas el Jeep, encontrarás un bazooka en el techo, que no podrás coger por el momento. Cerca del Jeep encontrarás un hueco en la pared que conduce a la central eléctrica.



7 - LA CENTRAL ELÉCTRICA


12

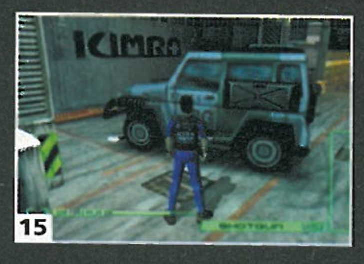
El primer paso es pulsar el interruptor rojo situado en la pared de la derecha. El terminal cercano al ascensor te dará información acerca de los circuitos de la central eléctrica que se encuentran en mal estado. Localiza las escaleras que conducen al sótano y desciende por ellas. En este nuevo pasillo tienes que coger una manivela (Crank) y dos cables que serán vitales para reparar los circuitos averiados. Regresa a la sala del terminal y usa la manivela en la ranura de una puerta contigua al ascensor. Una vez dentro de la nueva zona, entra por la puerta que conduce al sector B. Dentro de cada sector encontrarás pequeñas puertas numeradas del uno al siete, en el interior de cada puerta hay tres circuitos. Dirige tus pasos hacia el sector R y entra en la puerta R-7 para coger un nuevo cable. A continuación,


14

entra por la puerta Y-4 del sector Y para obtener una nueva tarjeta (Stock Room Key). El siguiente paso es usar esta nueva tarjeta en el panel de una puerta localizada en el sector G. Dentro de esta sala, deberás coger los guantes (Insulated Gloves) y una nueva tarjeta bancaria (Bermud Bank Key). Abandona esta sala y entra por la puerta G-1 para coger el último cable. Con los guantes y los cuatro cables en tu poder, estarás capacitado para reparar los circuitos dañados. Entra en la puerta G-3 y repara el circuito número 2 (12). De esta manera habrás reparado la avería en el sector G, sala 3, circuito 2. Repite la misma operación para reparar las averías en los siguientes sectores: Y-1-3, R-6-1, B-4-3. Una vez que hayas reparado los cuatro cortocircuitos, regresa a la entrada de la central eléctrica y examina nuevamente el terminal. El siguiente paso es entrar en la oficina (Administration Office) situada en el sector Y, donde debes coger una nueva tarjeta (Condensor Room Key). Regresa y examina de nuevo el terminal. Ahora deberás usar


13

el ascensor para subir a la tercera planta de la central. Toma el camino de la izquierda hasta entrar por una puerta central situada en una sala con cristaleras (13). En el interior de esta sala tendrás que coger una llave (Omega Club Key). Continúa hasta localizar a un insecto con un empleado en sus garras. Después de abatir al insecto, recibirás una nueva tarjeta (Plant Area Card). Usa esta última tarjeta en el panel de la puerta cercana y realiza la misma operación



15

con el panel de una nueva puerta. Tu objetivo en la sala del generador es acabar con los insectos que impiden el correcto funcionamiento del generador (14). Cuando hayas aniquilado a estos seres voladores, regresa y examina nuevamente el terminal. Al abandonar la central eléctrica, tendrás que enfrentarte a una nueva criatura. Coge el bazooka y tras derrotar a la criatura obtendrás la llave del Jeep (Car Key). El siguiente paso es volver a la sala de control donde se encuentra Janine. Una vez terminada la conversación, examina el terminal de la sala de control. Vuelve a la zona exterior y localiza un Jeep (15), que previa utilización de la llave te conducirá a la entrada del laboratorio Kimra.

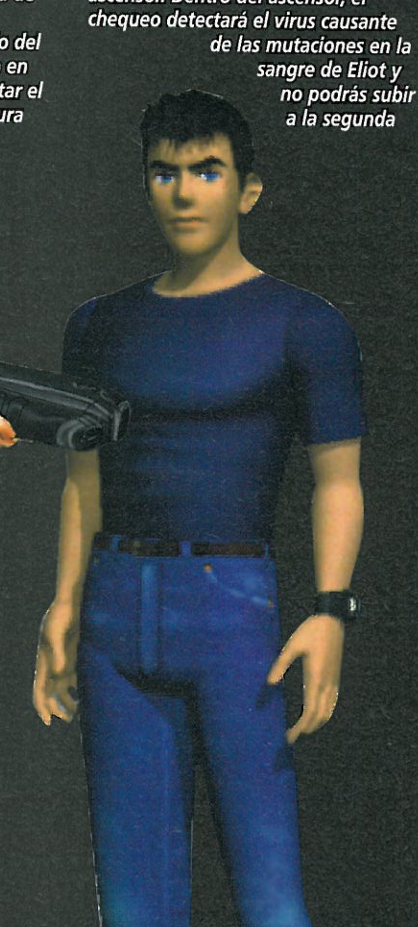
8 - ACCESO AL LABORATORIO

En la recepción, dirígete a la derecha y entra por la puerta que conduce al vestíbulo. Una vez allí, al recoger dos trajes encontrarás una nueva llave (Lounge Key). Vuelve a la recepción y usa la nueva llave en la puerta de la izquierda. En la cafetería, deberás coger un traje de Santa Claus (Santa Suit) y entrar por la siguiente puerta. Te encontrarás en una zona de relax (16), donde nuestros personajes deberán darse un reconfortante baño. Regresa a la recepción y entra por la única puerta que queda por visitar. En esta sala, el ordenador encargado de buscar indicios de bacterias, examinará los cuerpos de nuestros personajes. Gracias a la sesión de baño y a la nueva ropa, lograrás entrar en el laboratorio.


16

9 - EL LABORATORIO KIMRA

En el pasillo, tendrás que enfrentarte a un ser viscoso que te dará una tarjeta (Observation Room Key). Al caminar por el pasillo, notarás que el enfrentamiento con la criatura viscosa ha afectado negativamente a Eliot, que sufrirá una pequeña mutación. Usa la nueva tarjeta en el panel de una puerta (Experiment Room) y coge un tanque de oxígeno (Oxigen Tank). De vuelta al pasillo, entra por la puerta de empleados (Staff Only). Toma el camino de la izquierda y camina hasta descender por unas escaleras. En esta nueva planta, encontrarás un cuerpo sin vida que te dará una llave (Ventilation Key). Accede a la zona despejada de gases y entra por la puerta que encontrarás al fondo del pasillo. Tu objetivo en esta sala es insertar el cilindro en la ranura libre, de manera que los cuatro cilindros estén alineados. Una vez completado, entra en la sala contigua y responde afirmativamente a la preguntará que te formulará el terminal. Vuelve a subir por las escaleras hasta localizar la sala de ventilación (17), donde deberás activar un interruptor que cortará la salida de gases. Al bajar nuevamente por las escaleras, Eliot sufrirá una segunda mutación. Si entras en la sala de chequeo de bacterias, pasarás el test satisfactoriamente y podrás acceder a una nueva zona. Tras pasar por la sala con los depósitos R-305, entra por la puerta que conduce al ascensor. Dentro del ascensor, el chequeo detectará el virus causante de las mutaciones en la sangre de Eliot y no podrás subir a la segunda



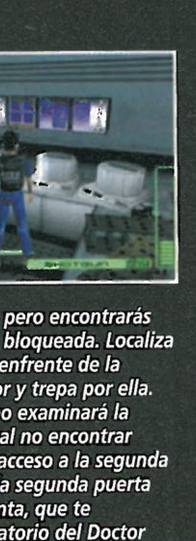
10 - EN BUSCA DEL ANTÍDOTO

Entra en la sala donde se encuentra la válvula de seguridad (Valve Room) y examina el terminal. Tras responder afirmativamente a la pregunta, dirígete a la habitación donde se encuentran los depósitos R-305. Comprobarás que la sala está inundada de un líquido de composición química. Al sumergirte, los efectos del líquido serán beneficiosos para retrasar la última mutación de Eliot. Con el tiempo extra que has recibido, utiliza el ascensor para regresar a la segunda planta.

Entra por la primera puerta de la izquierda, que te conducirá al jardín botánico (19) del laboratorio. Evita el enfrentamiento con el dinosaurio para ahorrar munición. Localiza una puerta con un panel y usa una de las tarjetas (Jacob Key). Al entrar por la puerta del fondo, encontrarás un acuario, un interruptor y una escalera. Pulsa el interruptor y a continuación utiliza la escalera para subir a la planta superior.
Tu objetivo en la superficie del acuario es bucear para coger una nueva tarjeta (Mine Key). Con la nueva tarjeta en tu poder, dirige tus pasos hacia el laboratorio donde tuviste el enfrentamiento con Jacob y trepa por la tubería. Continúa trepando hasta llegar a una nueva habitación donde encontrarás el ascensor que te conducirá a la tercera planta.
Avanza hasta llegar a una puerta donde deberás usar la llave de la mina (Mine Key). En el interior de esta sala tendrás un enfrentamiento con un nuevo ser viscoso. Una vez que lo hayas derrotado, recibirás una nueva tarjeta (Medical Lab Key). Abandona la sala y localiza la tubería que te conducirá a la habitación que tiene la entrada bloqueada por una roca. Regresa al pasillo cercano al jardín botánico y usa la nueva tarjeta. Al examinar el terminal (20) Eliot beberá el A-Vect, que eliminará el virus de su sangre.
Con Eliot recuperado, dirígete a la puerta contigua al laboratorio de Jacob. Examina la tercera celda y, debajo de un perro, encontrarás una nueva tarjeta (Clone Room Key).


17


18



19

20

planta. Al abandonar la sala del ascensor, Eliot sufrirá una nueva mutación. Esta última mutación, ha dotado a Eliot de una nueva habilidad, la de trepar por las tuberías. Localiza una tubería que emana vapor y trepa por ella. Continúa trepando hasta llegar nuevamente a la puerta de entrada al ascensor. En este pasillo deberás localizar una nueva tubería y trepar por ella. Si continúas trepando por esta nueva tubería, llegarás a una sala con tres gusanos mutantes. Una vez que hayas despachado a los tres gusanos, coge una bolsa de sangre congelada (Frozen Blood). Regresa trepando por las tuberías y cuando llegues de nuevo a la puerta del ascensor, dirige tus pasos hacia una puerta cercana a la sala de ventilación. En esta sala podrás descongelar la sangre(18). Con la sangre descongelada, tendrás que volver al ascensor, pero encontrarás que la puerta está bloqueada. Localiza la tubería situada enfrente de la puerta del ascensor y trepa por ella. Esta vez el chequeo examinará la bolsa de sangre y al no encontrar bacterias, te dará acceso a la segunda planta. Entra por la segunda puerta de esta nueva planta, que te conducirá al laboratorio del Doctor Jacob. Dentro del laboratorio te enfrentarás al propio Jacob, transformado en una criatura mutante. Una vez que hayas acabado con él, recibirás una llave (Jacob Safe Key). Con esta llave en tu poder, tendrás que abrir la caja fuerte donde encontrarás un disco (Jacob`s Disk) y una nueva llave (Jacob`s Key). Al abandonar el laboratorio, Eliot sufrirá otra mutación. Después de la mutación, tendrás treinta minutos para encontrar el antítodo que evite la transformación final de Eliot.

11 - GIGADENT

Regresa a la zona donde la criatura viscosa contagió a Eliot y usa la nueva tarjeta en el panel de una puerta. En el interior de esta sala, sube por las escaleras y atraviesa un estrecho puente. Desciende por las escaleras y al examinar el cadaver de una criatura


21

encontrarás un disco (Gigadent Disc) y una tarjeta (Kimra I.D).
Vuelve a cruzar el puente y desciende por las escaleras hasta usar la nueva tarjeta en el panel de una nueva puerta. Te encontrarás en una zona abierta que separa al laboratorio del Gigadent. Desciende por varios pasillos hasta llegar a una nueva sala. En esta nueva sala encontrarás un terminal que deberás examinar. Concluido el examen del terminal, deberás repetir la misma operación con una ventana que se encuentra en esa misma sala. Una vez concluido tu trabajo en el Gigadent, abandona el laboratorio por la recepción.

Escucharás una gran explosión que abrirá enormes socavones en el suelo (21).
Cerca de los socavones encontrarás las tuberías por las que deberás ir avanzando. Cuando hayas regresado a la sala de control, entrégale el disco a Janine. Concluida la charla, recibirás la tarjeta que abre la puerta del apartamento de Janine (Janine I.D).



Guías

12 - EL HOTEL DINO HILTON

Abandona la sala de control y dirígete a la zona del supermercado. En esta ocasión deberás ir por el pasillo de la izquierda hasta llegar a una puerta bloqueada. Usa la tarjeta en el panel (22) y accede por el nuevo pasillo. Cuando llegues al hotel Dino Hilton, deberás abatir a una nueva criatura. Examina la máquina expendedora y compra una entrada para el cine. Usa la entrada en el panel cercano y accede al interior del cine. Una vez que hayas llegado al hall del cine, entra por la puerta de la izquierda, que te conducirá a un nuevo enfrentamiento con una criatura mutante dentro de la sala de proyecciones. Cuando la criatura esté fuera de combate, recibirás una nueva llave (Stairway Switch Key). Tu siguiente paso es pulsar el interruptor del fondo para tener acceso a las escaleras que te conducen al sótano. Desciende por las escaleras y una vez que te encuentres en el pasillo de las habitaciones del hotel, tu objetivo es recorrer todo el pasillo hasta llegar al balcón interior del hotel (23). Continúa por la puerta frontal y usa la tarjeta en la puerta del apartamento de Janine. Tras escuchar un mensaje, regresa a la zona cercana a las escaleras y usa la tarjeta en la puerta de la sala de fiestas. En esta sala, tu objetivo es localizar una nueva tarjeta (Nick`s I.D) oculta en el interior de una lámpara. Entra por una nueva puerta hasta entrar en la cocina. Una vez aquí, debes coger una nueva tarjeta (John`s I.D). Avanza por el pasillo donde se encuentra la cocina y usa la nueva tarjeta en el panel. En el interior del apartamento de John, ayúdate de los neumáticos para coger una llave (Living Room Key). Ahora ve en dirección al apartemento de Nick, localizado en el pasillo donde se encuentra la sala de fiestas. Cuando estés en el interior, recoge el memo y una pistola de agua (Water Gun).Abandona el apartamento y regresa al balcón interior del hotel.Localiza una cristalera rota y entra por una nueva puerta. Usa una de las tarjetas (Living Room) en el panel y accede a la nueva habitación. Entra en el cuarto de baño y recarga la pistola de agua en la bañera.El siguiente paso es disparar a la chimenea con la pistola de agua, de esta manera tendrás acceso a una escalera. Sube por la escalera y recorre el nuevo pasillo hasta descender por una nueva escalera. Esta nueva escalera te conducirá al apartamento de Janine (24), donde encontrarás el rifle de francotirador (Janine`s Rifle). Abandona el hotel y dirígete a la sala de control donde te espera Janine.


22


23


24

13 - EL PLAN DE JANINE

Una vez que el plan de Janine haya quedado claro, abandona la sala de control por la puerta marcada con una S. Ahora podrás entrar en la puerta frontal del pasillo, que anteriormente se encontraba bloqueada. Continúa hasta localizar una cápsula de transporte con capacidad para dos personas. Dogs y Janine, usarán la cápsula para desplazarse al otro lado del conducto. Tu próximo objetivo es atravesar el conducto nadando hasta volver a localizar la cápsula. Una vez que lo hayas conseguido, entra por la nueva puerta hasta localizar la torre. Mientras subes por las diferentes plantas de la torre, deberás caminar sobre las vigas para evitar caer al vacío. Una vez que hayas llegado a lo más alto, pulsa el interruptor y acércate a Janine. De repente, el ascensor se abrirá y aparecerán dos criaturas invulnerables a las armas de fuego. Janine necesita 3 minutos y 45 segundos para preparar el rifle. La mejor táctica para deshacerte de estas pesadísimas criaturas es seleccionar a Dogs equipado con la Gatling. Mantente cerca de Janine (25) y efectúa ráfagas cortas para mantener a raya a tus enemigos. Una vez que concluya la cuenta atrás, Janine efectuará tres disparos. Después de la secuencia, te encontrarás de nuevo en la zona abierta que separa al laboratorio del Gigadent, pero con un nuevo acompañante.


25

14 - JEFE FINAL: JASCONY

Durante el enfrentamiento contra este gran dinosaurio, deberás moverte de un lado a otro dentro de la zona abierta. Nunca te quedes estático si no quieres ser alcanzado por las llamas. Si te acercas demasiado a Jascony serás aplastado por sus enormes garras. La mejor táctica para abatir a esta gran criatura es la siguiente: En primer lugar, selecciona a Dogs y descarga las municiones pesadas contra Jascony (26). Cuando la munición se haya agotado, selecciona a Eliot y repite la misma operación. Una vez que Jascony tenga la barra de vida por la mitad, quedará atrapado en un socavón y no podrá caminar. Aprovecha la nueva situación de Jascony para seguir descargando munición contra él y... disfruta de la secuencia final.


26

TRUCOS VARIADOS

• TODAS LAS ARMAS
Para tener acceso a todas las armas, lo único que debes hacer es terminar el juego en menos de cinco horas y grabar la partida.
Al empezar una nueva partida obtendrás todas las armas, incluida una nueva pistola que no encontrarás en ninguna máquina expendedora.

• PISTOLA LÁSER
Termina el juego dos veces y graba la partida. Si cargas la última partida grabada, recibirás una pistola láser que no está disponible en ninguna máquina expendedora.

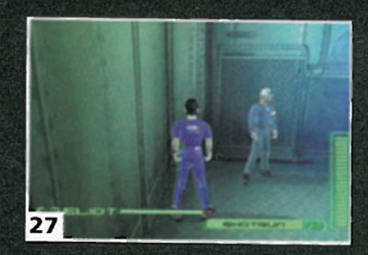
• 200 BOTELLAS DE SODA EXTRA
Termina el juego siguiendo éstos requerimientos: 1) Salva al empleado que encontrarás en una zona cercana a la sala de control (27). 2) Entregale la medicina a Devlin para salvarle la vida. 3) Dale a Sandy el premio que recibirás en una máquina recreativa. 4) Habla con Aisha, la mujer que encontrarás subida en una mesa en la zona del laboratorio.
Al empezar una nueva partida desde la última grabación, recibirás 200 botellas de soda en el inventario (100 botellas pequeñas y 100 grandes).

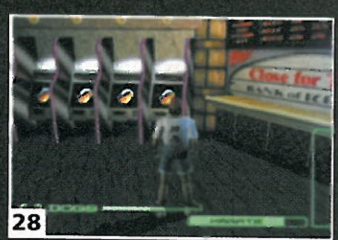
• NUEVO MODO DE JUEGO
Termina el juego tres o más veces y graba la partida. Una vez que lo hayas completado, repite los mismos requerimientos que usaste para conseguir las 200 botellas de soda. Las palabras "Mad Mode" aparecerán en la parte inferior de la pantalla. Este nuevo modo te dará acceso a cientos de botellas de soda, munición infinita y a todas las armas con recarga automática y fuego rápido.

• FONDOS DE ESCRITORIO
Para conseguir fondos de escritorio, lo único que debes hacer es insertar el disco en la unidad de CD-ROM de un PC. Dentro del directorio "Omake" encontrarás un buen número de imágenes para decorar tu ordenador.

• TARJETAS BANCARIAS
Introduce los siguientes códigos en el Kimra Bank (28) para conseguir dinero extra:

Eliot's Bank Card (3532)
Kimra Bank Card (1008)
Yucatan Bank Card (1861)
Bermud Bank Card (1394)


27


28

CENTRO MAIL

www.centromail.es

¿Por qué Centro MAIL?



Porque
puedes **cambiar** y **alquilar** todos los videojuegos.



Porque
nos esforzamos para ofrecerte continuamente los **mejores precios**.



Porque
si buscas **juegos baratos**, tenemos miles de juegos a precios increíbles.



Porque
disponemos de una **Tarjeta de Socio** gratuita con la que podrás participar en promociones y sorteos exclusivos, obtener descuentos y recibir nuestro Catálogo directamente en tu domicilio.



Porque
nos puedes **encargar cualquier producto** que esté a la venta y pasar a recogerlo cuando te venga bien.



Porque
tenemos el mayor **catálogo** del sector, con más de 2.000 artículos diferentes, que renovamos constantemente.

Porque
nos puedes **reservar** tus juegos favoritos antes de que salgan para que no te quedes sin ellos.



Porque
disponemos de una **página Web** muy completa donde podrás consultar todos nuestros productos y realizar pedidos.

Porque
tenemos todas las **novedades** que salen a la venta y, generalmente, los **primeros**.

y porque
somos la **primera cadena especialista** en informática y videojuegos de España y eso no se consigue fácilmente.



Centro MAIL te da más. No te conformes con menos.

EXIT



Pedidos por Internet www.centromail.es



SEGA RALLY 2



~~8.990~~ 8.490

SHADOWMAN



~~8.990~~ 8.290

SONIC ADVENTURE



~~8.990~~ 8.490

SOUL CALIBUR



~~8.990~~ 8.490

TRICK STYLE



~~8.990~~ 8.290

Ofertas válidas hasta fin de existencias



DREAMCAST 39.900

CRAZY TAXI



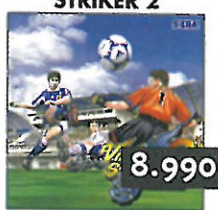
8.990

THE HOUSE OF THE DEAD 2



8.990

VIRTUA STRIKER 2



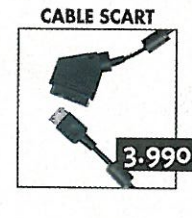
8.990

WORLDWIDE SOCCER 2000



8.990

CABLE SCART



3.990

CONTROLLER



~~4.990~~ 4.490

JOYSTICK ARCADE STICK



~~8.990~~ 8.490

KEYBOARD



~~4.990~~ 4.490

MUEBLE DREAM STATION DC/PSX



4.990

VIBRATION PACK



~~3.990~~ 3.690

VISUAL MEMORY



~~4.990~~ 4.490

VOLANTE RACE CONTROLLER



~~10.990~~ 9.990

AEROWINGS



8.990

ARMADA ~~8.990~~ 8.490

BLUE STINGER ~~9.990~~ 9.490

BUGGY HEAT 8.990

DYNAMITE COP 8.990

EVOLUTION



~~8.990~~ 8.490

F1 WORLD GRAND PRIX



8.990

FIGHTING FORCE 2 ~~8.990~~ 8.490

INCOMING 8.990

JIMMY WHITE'S 2 CUEBALL ~~8.990~~ 8.490

MARVEL VS CAPCOM ~~8.990~~ 8.490

MONACO GRAND PRIX RACING SIMULATION 2



~~8.990~~ 8.490

NBA SHOWTIME



~~8.990~~ 8.490

NFL QUARTERBACK CLUB 2000



~~8.990~~ 8.490

POWER STONE



~~8.990~~ 8.490

PSYCHIC FORCE 2012





~~8.990~~ 8.490

RE-VOLT ~~8.990~~ 8.490

READY 2 RUMBLE BOXING



~~8.990~~ 8.490

RED DOG



8.990

SNOW SURFERS



8.990

SOUL FIGHTER



~~8.990~~ 8.490

SPEED DEVILS





~~8.990~~ 8.490

STREET FIGHTER ALPHA 3 ~~8.990~~ 8.490

SUZUKI ALSTARE EXTREME RACING



~~8.990~~ 8.490

TOKYO HIGHWAY CHALLENGE 8.990

TOY COMMANDER 8.990

UEFA STRIKER



~~8.990~~ 8.490

VIGILANTE 8: SECOND OFFENSE





~~8.990~~ 8.490

VIRTUA FIGHTER 3 tb



8.990

WORMS ARMAGEDDON ~~8.990~~ 8.490

EXIT

Pedidos por Teléfono 902 17 18 19



www.centromail.es

CONTROLLER ~~2.100~~ 1.990



CONTROLLER DUAL SHOCK ~~4.500~~ 4.190
AZUL, NEGRO, TRANSPARENTE, VERDE

PLAYSTATION DUAL SHOCK 19.900



PLAYSTATION DUAL SHOCK + JUEGO PLATINUM * ~~23.900~~ 21.900
* P.V.P. no superior a 4.000 pts.

MALETÍN CONSOLE CASE ~~3.200~~ 2.990



MALETÍN JUEGOS CD CASE ~~2.100~~ 1.990



MEMORY CARD ~~2.100~~ 1.990
TRANSPARENTE, GRANATE, AMARILLA, VERDE, AZUL, NEGRA

PACK PERIFÉRICOS ~~4.900~~ 4.750





PISTOLA G-CON 45 ~~6.990~~ 6.490

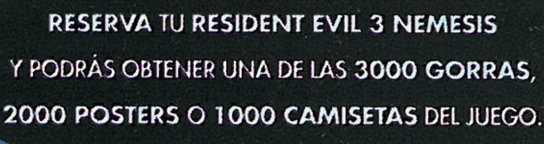


RFU ADAPTOR ~~3.500~~ 3.250



VOLANTE GUILLEMOT FERRARI SHOCK2 ~~10.990~~ 9.490





RESERVA TU RESIDENT EVIL 3 NEMESIS Y PODRÁS OBTENER UNA DE LAS 3000 GORRAS, 2000 POSTERS O 1000 CAMISETAS DEL JUEGO.



~~8.990~~ 8.490

Juego	Antes	Ahora
007 EL MAÑANA NUNCA MUERE	7.990	7.490
ACE COMBAT 3	8.490	7.990
CRASH BANDICOOT 2	3.990	3.490
CRASH TEAM RACING	8.490	7.990
DINO CRISIS	8.990	8.490
FIFA 2000	7.990	6.990
FIGHTING FORCE 2	8.990	8.490
FINAL FANTASY VII	3.990	3.490
FINAL FANTASY VIII	9.990	8.990
GRAN TURISMO	3.990	3.490
HERCULES	3.990	3.490
INTERNATIONAL TRACK & FIELD	3.890	3.490
INTERNATIONAL TRACK & FIELD 2	9.490	8.490
ISS PRO EVOLUTION	9.490	8.490
JUNGLA DE CRISTAL TRILOGÍA	3.990	3.690
MEDAL OF HONOR	7.990	7.490
MEDIEVIL	3.990	3.490
METAL GEAR SOLID: SPECIAL MISSIONS	3.990	3.690
MICKEY'S WILD ADVENTURE	3.990	3.490
MUSIC 2000	7.990	7.490
NBA LIVE 2000	7.990	7.490
PAC-MAN WORLD	5.990	5.490
RAYMAN	3.290	2.990
RESIDENT EVIL 2	4.490	3.990
STAR WARS: EPISODIO 1 LA AMENAZA FANTASMA	7.990	7.490
TARZÁN	8.490	7.990
TEKKEN 3	3.990	3.490
TOMB RAIDER II	4.990	4.490
TOMB RAIDER IV: THE LAST REVELATION	8.990	7.990
TOY STORY 2	8.990	8.490









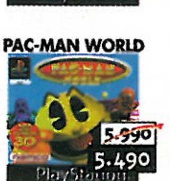


















superofertas del mes
[del 1 al 29 de Febrero]

CARMAGEDDON (RED BLOOD) ~~8.490~~ 4.990



GRAN TURISMO 2 ~~9.990~~ 8.490



PACK ACCLAIM ACTION ~~11.990~~ 6.990





TENCHU STEALTH ASSASINS ~~8.990~~ 5.990



TOMB RAIDER III ~~8.990~~ 5.990



Ofertas válidas hasta fin de existencias

EXIT



Atención al cliente 902 17 18 19



[del 1 al 29 de Febrero]

NINTENDO 64 14.990

NINTENDO 64 MARIO PAK SOCCER ~~25.990~~ 24.990

NINTENDO 64 MARIO PAK 19.900

CARMAGEDDON 64

~~8.990~~ 5.990

DONKEY KONG + MEMORY

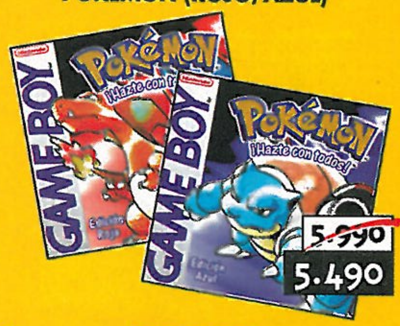

~~12.990~~ 11.990

MICRO MACHINES 64 TURBO

~~9.990~~ 5.990

RE-VOLT

~~9.990~~ 3.990

POKÉMON (ROJO/AZUL)

~~5.990~~ 5.490

STAR WARS: EPISODE 1 - RACER

~~5.990~~ 5.490

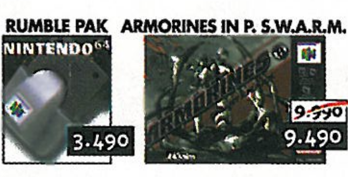
Ofertas válidas hasta fin de existencias

MANDO DE CONTROL (CLEAR PURPLE, NEGRO, VERDE, AMARILLO, AZUL, ROJO) 4.990

MEMORY CARD LOGIC 3 256 KB (GRIS, AMARILLA, AZUL, ROJA) 990


MEMORY EXPANSION PAK 4.990

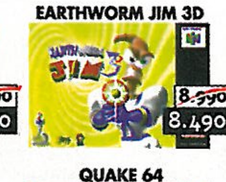
RUMBLE PAK 3.490


ARMORINES IN P. S.W.A.R.M. ~~9.990~~ 9.490


CHAMELEON TWIST ~~3.990~~ 3.490


DARK RIFT ~~3.990~~ 3.490

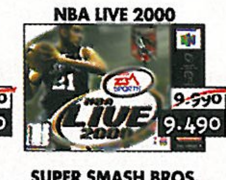

DOOM 64 ~~3.990~~ 3.690


EARTHWORM JIM 3D ~~8.990~~ 8.490


JET FORCE GEMINI ~~9.990~~ 9.490


KNOCKOUT KINGS 2000 ~~9.990~~ 9.490


NBA JAM 2000 ~~9.990~~ 9.490


NBA LIVE 2000 ~~9.990~~ 9.490


QUAKE 64 ~~3.990~~ 3.690


READY 2 RUMBLE BOX. ~~9.990~~ 9.490

ROCKET ROBOT ON WHEELS ~~9.990~~ 9.490

SOUTH PARK RALLY ~~9.990~~ 9.490

SUPER SMASH BROS. ~~9.990~~ 9.490

SUPERCROSS 2000 ~~9.990~~ 9.490


TONIC TROUBLE ~~9.990~~ 9.490


TUROK: RAGE WARS ~~9.990~~ 8.490

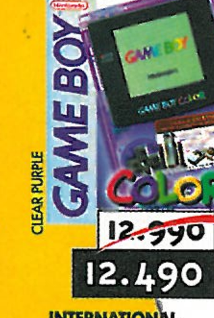

WCW MAYHEM ~~9.990~~ 9.490


WORLD DRIVER CHAMP. ~~9.990~~ 9.490


WORLD LEAGUE SOCCER 2000 ~~10.990~~ 10.490


WORMS ARMAGEDDON ~~8.990~~ 8.490


XENA: WARRIOR PRINCESS ~~9.990~~ 9.490


GAME BOY COLOR (CLEAR PURPLE, PURPLE, BERRY RED, LIME GREEN, YELLOW, TEAL) ~~12.990~~ 12.490


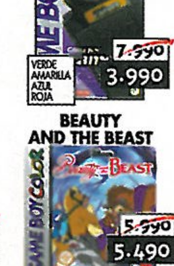

ADAPTADOR CORRIENTE LOGIC 3 1.290

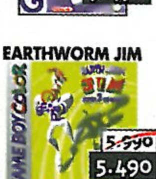
GAME BOY CAMARA (VERDE, AMARILLA, AZUL, ROJA) ~~7.990~~ 3.990

GAME BOY PRINTER ~~9.990~~ 9.490


MALETÍN LOGIC 3 MY ORGANIZER (GREY, PURPLE) 2.990


ARMORINES IN PROJECT S.W.A.R.M. ~~5.990~~ 5.490


BEAUTY AND THE BEAST ~~5.990~~ 5.490


EARTHWORM JIM ~~5.990~~ 5.490


FIFA 2000 ~~6.290~~ 5.990


INTERNATIONAL TRACK & FIELD ~~5.890~~ 5.490

KONAMI GB COLLECTION VOL. 1 ~~5.990~~ 5.490


KONAMI WINTER GAMES ~~5.890~~ 5.490


MICKEY'S RACING ADVENTURE ~~5.990~~ 5.490


MISSION: IMPOSSIBLE ~~5.990~~ 5.490

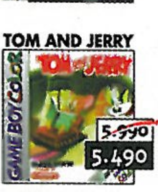

PAC-MAN ~~5.990~~ 5.490


RESIDENT EVIL ~~5.990~~ 5.490


STREET FIGHTER ALPHA ~~5.990~~ 5.490


TARZÁN ~~6.290~~ 5.990


TOCA TOURING CAR ~~5.990~~ 5.490


TOM AND JERRY ~~5.990~~ 5.490


TUROK: RAGE WARS ~~5.990~~ 5.490


Estos son nuestros centros, ven a conocernos.



www.centromail.es

A CORUÑA — C/ DONANTES DE SANGRE, 1. TEL: 981 143 111

A CORUÑA Santiago — C/ RODRÍGUEZ CARRACIDO, 13. TEL: 981 599 2[illegible]

ÁLAVA Vitoria — C/ MANUEL IRADIER, 9. TEL: 945 137 824

ALICANTE — C.C. GRAN VÍA, LOCAL B-12, AV. GRAN VÍA S/N. TEL: 965 246 951

ALICANTE — C/ PADRE MARIANA, 24. TEL: 965 143 998

ALICANTE Benidorm — AV. DE LOS LIMONES, 2, ED. FUSTER JUPITER. TEL: 966 813 100

ALICANTE Elche — C/ CRISTÓBAL SANZ, 29. TEL: 965 467 959

ALICANTE Elda — AV. J. MARTÍNEZ GONZÁLEZ, 16-18 B. TEL: 965 397 997

ALMERIA — AV. DE LA ESTACIÓN, 28. TEL: 950 2[illegible]0 643

BALEARES Palma — C/ PEDRO DEZCALLAR Y NET, 11. TEL: 971 720 071

BALEARES Palma — C.C. PORTO PI CENTRO, AV. I. GABRIEL ROCA, 54. TEL: 971 405 573

BALEARES Ibiza — C/ VÍA PÚNICA, 5. TEL: 971 399 101

BARCELONA — C.C. BARCELONA-GLORIES, AV. DIAGONAL, 280. TEL: 934 860 064

BARCELONA — C/ PAU CLARIS, 97. TEL: 934 126 310

BARCELONA — C/ SANTS, 17. TEL: 932 966 923

BARCELONA Badalona — C/ SOLEDAT, 12. TEL: 934 644 697

BARCELONA Badalona — C.C. MONTIGALÀ, C/ OLOF PALME, S/N. TEL: 934 656 876

BARCELONA Barberà Vallés — C.C. BARICENTRO, LOCAL 37, AUTOPISTA A-18, SALIDA 2. TEL: 937 192 097

BARCELONA Manresa — C.C. OLIMPIA, LOCAL 10, C/ ANGEL GUIMERA, 21. TEL: 938 721 094

BARCELONA Mataró — C/ SAN CRISTOFOR, 13. TEL: 937 960 716

BARCELONA Sabadell — C/ FILADORS, 24 D. TEL: 937 136 116

BURGOS — C.C. LA PLATA, LOCAL 7, AV. CASTILLA Y LEÓN. TEL: 947 222 717

CÁDIZ Jerez — C/ MARIMANTA, 10. TEL: 956 337 962

CASTELLÓN — AV. REY DON JAIME, 43. TEL: 964 340 053

CÓRDOBA — C/ MARÍA CRISTINA, 3. TEL: 957 4[illegible] 360

GIRONA — C/ EMILI GRAHIT, 65. TEL: 972 224 729

GIRONA Figueres — C/ MORERÍA, 10. TEL: 972 675 256

GIRONA Palamós — C/ ENRIC VINCKE, S/N. TEL: 972 601 665

GRANADA — C/ RECOGIDAS, 39. TEL: 958 266 954

GUIPÚZCOA S. Sebastián — AV. ISABEL II, 23. TEL: 943 445 660

GUIPÚZCOA Irún — C/ LUIS MARIANO, 7. TEL: 943 635 293

HUELVA — C/ TRES DE AGOSTO, 4. TEL: 959 253 630

HUESCA — C/ ARGENSOLA, 2. TEL: 974 230 [illegible]

JAÉN — PASAJE MAZA, 7. TEL: 953 258 210

LA RIOJA Logroño — AV. DOCTOR MÚGICA, 6. TEL: 941 207 833

LAS PALMAS — C.C. LA BALLENA, LOCAL 1.5.2, CTRA. GENERAL NORTE, 12. TEL: 928 418 218

LAS PALMAS — Pº DE CHIL, 309. TEL: 928 265 040

LAS PALMAS Arrecife — C/ CORONEL I. VALLS DE LA TORRE, 3. TEL: 928 817 701

LEÓN — AV. REPÚBLICA ARGENTINA, 2. TEL: 987 219 084

LEÓN Ponferrada — C/ DOCTOR FLEMMING, 13. TEL: 987 429 430

MADRID — C/ PRECIADOS, 34. TEL: 917 011 480

MADRID — Pº STA. MARÍA DE LA CABEZA, 1. TEL: 915 278 225

MADRID — C.C. LA VAGUADA, LOCAL T-038, AV. MONFORTE DE LEMOS, S/N. TEL: 913 782 222

MADRID — C.C. LAS ROSAS, LOCAL 13, AV. GUADALAJARA, S/N. TEL: 917 758 882

MADRID Alcalá de H. — C/ MAYOR, 58. TEL: 918 8[illegible]2 692

MADRID Alcobendas — C.C. PICASSO, LOCAL 11, C/ CONSTITUCIÓN, 15. TEL: 916 520 387

MADRID Getafe — C/ MADRID, 27 POSTERIOR. TEL: 916 813 538

MADRID Las Rozas — C.C. BURGOCENTRO II, LOCAL 25, AV. COMUNIDAD DE MADRID, 37. TEL: 916 374 703

MADRID Móstoles — AV. PORTUGAL, 8. TEL: 916 171 115

MADRID Pozuelo — CTRA. DE HÚMERA, 87, PORTAL 11, LOCAL 5. TEL: 917 990 165

MADRID Torrejón — C.C. PARQUE CORREDOR, LOCAL 53, CTRA. TORREJÓN-AJALVIR, Km 5. TEL: 916 562 411

MÁLAGA — C/ ALMANSA, 14. TEL: 952 615 292

MÁLAGA Fuengirola — AV. JESÚS SANTOS REIN, 4, EDIF. OFISOL. TEL: 952 463 800

MURCIA — C/ PASOS DE SANTIAGO S/N, EDIF. CONDESTABLE. TEL: 968 294 704

NAVARRA Pamplona — C/ PINTOR ASARTA, 7. TEL: 948 271 806

PONTEVEDRA Vigo — C/ ELDUAYEN, 8. TEL: 986 432 682

SALAMANCA — C/ TORO, 84. TEL: 923 261 681

STA. CRUZ TENERIFE — C/ RAMÓN Y CAJAL, 62. TEL: 922 293 083

SEGOVIA — C.C. ALMUZARA, LOCAL 21, C/ REAL S/N. TEL: 921 463 462

SEVILLA — C.C. LOS ARCOS, LOCAL B 4, AV. ANDALUCÍA, S/N. TEL: 954 675 223

SEVILLA — C.C. PZA. DE ARMAS, LOCAL C-38, PZA. LEGIÓN, S/N. TEL: 954 915 604

TARRAGONA — AV. CATALUNYA, 8. TEL: 977 252 945

TOLEDO — C.C. ZOCO EUROPA, LOCAL 20, C/ VIENA, 2. TEL: 925 285 035

VALENCIA — C/ PINTOR BENEDITO, 5. TEL: 963 804 237

VALENCIA — C.C. EL SALER, LOCAL 32 A, C/ EL SALER, 16. TEL: 963 339 619

VALENCIA Gandía — C.C. PLAZA MAYOR, LOCAL 9-10, PARQUE DE ACTIVIDADES. TEL: 962 950 951

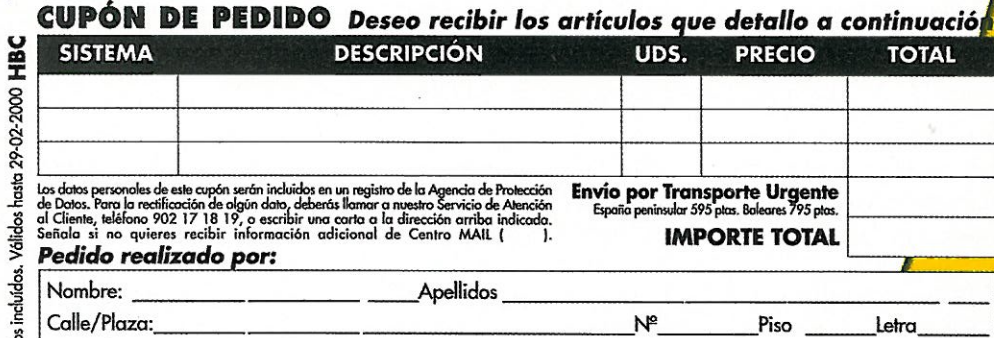
VALLADOLID — C.C. AVENIDA, Pº ZORRILLA 54-56. TEL: 983 221 828

VIZCAYA Bilbao — PZA. ARRIQUIBAR, 4. TEL: 944 103 473

VIZCAYA Las Arenas — C/ DEL CLUB, 1. TEL: 944 649 703

ZARAGOZA — C/ ANTONIO SANGENÍS, 6. TEL: 976 536 156

ZARAGOZA — C/ CÁDIZ, 14. TEL: 976 218 271



CUPÓN DE PEDIDO *Deseo recibir los artículos que detallo a continuación.*

SISTEMA	DESCRIPCIÓN	UDS.	PRECIO	TOTAL

Los datos personales de este cupón serán incluidos en un registro de la Agencia de Protección de Datos. Para la rectificación de algún dato, deberás llamar a nuestro Servicio de Atención al Cliente, teléfono 902 17 18 19, o escribir una carta a la dirección arriba indicada. Señala si no quieres recibir información adicional de Centro MAIL ( ).

Envío por Transporte Urgente España peninsular 595 ptas. Baleares 795 ptas.

IMPORTE TOTAL

Pedido realizado por:

Nombre: ______ Apellidos ______

Calle/Plaza: ______ Nº ______ Piso ______ Letra ______

Ciudad: ______ C.P. ______

Provincia: ______ Tf.: ______

Tarjeta Cliente SI ☐ NO ☐ Número ______ E-mail ______

Precios impuestos incluidos. Válidos hasta 29-02-2000 **HBC**

¿Cómo realizar tu pedido?

Por Teléfono: 902 17 18 19

HORARIO: De Lunes a Viernes de 10.30h a 20h. y los Sábados de 10.30h a 14h.

Por Fax: 913 803 449

Por Internet: pedidos@centromail.es

¿Cómo recibir tu pedido?

Por Transporte Urgente

Nuestro deseo es que disfrutes lo antes posible de tu pedido. Para ello ponemos a tu disposición un servicio de Transporte Urgente gracias al cual podrás recibir tu pedido en un plazo aproximado de 48/72 horas. El coste de este servicio –en el que está incluido también el embalaje, y el seguro– es:

España peninsular 595 ptas. Baleares 795 ptas.

PARA PEDIDOS SUPERIORES A 10.000 ptas. **EL PORTE ES GRATUITO.** (Sólo Península y Baleares).

Actualmente, todos nuestros envíos se realizan **Contra Reembolso.** No envíes dinero ahora. El pago, en metálico, deberás realizarlo al recibir el producto.

EXIT

FOOTBALL POWER

NOVEDAD EN ESPAÑA

El fútbol más real

Hay que reconocer que la idea es original y revolucionaria. Pero lo más sorprendente es que en la práctica este arcade resulte jugable y divertido. La compañía catalana Gaelco es la responsable de ofrecernos este innovador juego de fútbol que da un paso más hacia el realismo.







La mecánica es bastante sencilla, aunque llevarla a la práctica no parece que lo haya sido tanto, por la supuesta complicación a la hora de diseñar la máquina. Básicamente se trata de un simulador de fútbol al uso en el que se han sustituido los botones de pase y disparo por un balón a tamaño real conectado a unos sensores que reflejan fielmente sus movimientos en la pantalla. Todo consiste en manejar a los jugadores utilizando el joystick, como siempre, y golpear al balón con los pies cuando se quiera pasar o chutar. Aunque así, a primera vista, pueda parecer un poco lioso y complicado, la verdad es que después de un par de intentos el control se muestra muy jugable e intuitivo. Además consigue meterte de lleno en los partidos puesto que hay que estar continuamente golpeando el balón con los pies.

Hay que reconocer el gran trabajo de los programadores, el equipo Figurart, a la hora de reflejar con asombrosa fidelidad los diferentes golpeos que realizamos al balón situado a nuestros pies. Influye tanto la dirección como la fuerza y también el lugar en el que golpeemos al balón. Por ejemplo, si le damos de abajo hacia arriba, nos saldrá un chut bombeado. Por supuesto que a la hora de tirar o pasar también influye la posición del jugador que lleve el balón, y eso ya depende lógicamente del joystick. Los remates, tanto con la cabeza como con los pies, también se ejecutan dando una patada al balón.

Es a la hora de defender cuando este simulador no se diferencia de los demás, y ofrece un botón para el tackling y otro para despejar de cabeza. También los regates cuentan con un botón específico.

El juego en sí nos ofrece una competición de clubs europeos, con los mejores representantes, incluidos varios españoles, con un clásico estilo arcade, en el que el jugador debe superar diferentes eliminatorias hasta llegar a la final.

Toda una revolución en los arcades de fútbol que no dejará indiferente a nadie.





El juego exige estar casi constantemente golpeando al balón situado a nuestro pies, mientras manejamos a los jugadores con el joystick. Esto sí que es realismo.



Los penalties también tienen su particular sistema. tenemos un botón para correr hacia el balón, y después llega lógicamente el golpeo. De este modo podemos hacer incluso "paradinhas".



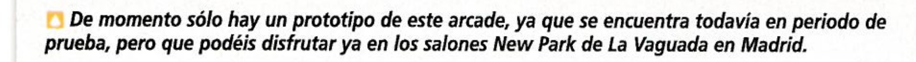
El juego incluye hasta 20 clubs prestigiosos de Europa, entre los que se encuentran varios equipos españoles.











De momento sólo hay un prototipo de este arcade, ya que se encuentra todavía en periodo de prueba, pero que podéis disfrutar ya en los salones New Park de La Vaguada en Madrid.



No cabe duda de que Capcom es el rey de los juegos de lucha en 2D. Una vez más, esta compañía nos acerca hasta un mundo en el que los puños son los encargados de poner fin a los planes de los más maquiavélicos villanos. «Jojo's Bizarre Adventure» es el último representante de este género tan relacionado con el manga, y acaba de ser versionado para PlayStation y Dreamcast.

Jojo's Bizarre Adventure

¿Una correcta adaptación del manga?

Pocos salones de nuestro país pudieron disfrutar con cualquiera de las dos versiones arcade del juego que hoy tratamos. **«Jojo's Bizarre Adventure»** es un juego de **tipo Vs.** con cierto sabor a la conocida saga vampírica «DarkStalkers», lleno de ataques **extraños y extravagantes**. Pero mejor vamos por partes ...

ORÍGENES

Jojo no Kimyona Boken, o lo que es lo mismo, la **Extraña Aventura de Jojo**, es el titulo que recibía una obra manga creada en el año 1987 por **Hiroiko Araki** para el semanario japones Shonen Jump. Muy conocido en el mundo manga, lo recordaréis gracias a su anterior obra, **Baoh**.

En Jojo, Araki cambia el estilo argumental futurista de su anterior obra para dar paso a una serie de escenarios localizados en **tres épocas** y lugares muy distintos. Esto se debe a que el manga original se divide en tres historias diferentes. El videojuego de Capcom se centra en la tercera entrega, la que más éxito alcanzó en Japón.



ARGUMENTO

Jotaro Joestar, a quien se le conoce por el apodo de **Jojo**, es un estudiante de instituto que vive en Japón. No es un Japón normal, ya que en este universo paralelo ciertas personas poseen una especie de **ente espiritual** llamado stand, que se manifiesta y mueve a voluntad del poseedor. Entre los poseedores de estas manifestaciones de energía se encuentran Jojo y su madre, pero a esta última poseer tal capacidad no le trae más que problemas, ya que su stand, en lugar de ayudarla, consume su energía vital.

Existe un tipo llamado **Dio**, enemigo de la familia de Jojo durante 3 generaciones, que al parecer es el responsable de la enfermedad del stand que posee la madre de Jojo. Dio, de gran fuerza y stand incomparable, será nuevamente el centro de atención de Jojo, que ha de reunir gente con stands para poder derrotarle y salvar a su madre de una muerte casi segura.

«Jojo's Bizarre Adventure» cuenta con una adaptación al **anime** en formato de seis OVAS de 35 minutos de duración realizados por el







estudio APPP que vieron la luz a finales de 1993 (a ver si alguien se arriesga a editarlos aquí algún día). En este anime se encuentran los episodios más emblemáticos de la tercera parte de la saga, seleccionados por el propio Hiroiko Araki.

También hay un **libro de ilustraciones** que reúne los mejores trabajos a color y blanco y negro de las tres etapas del manga.







EL ARCADE

Se trata de un juego de lucha 2D en el que manejamos a **Jotaro** como personaje principal, seguido por todo el elenco de personajes protagonistas y antagonistas del manga, unidos cada uno a su stand correspondiente (hay personajes que no poseen stand, aunque sí la gran mayoría). Mediante el uso de un botón accederemos a sacar el **stand** para que nos ayude (o en el caso de no tener stand se sacarán **armas u objetos**). Con otros tres botones daremos golpes flojos, medios y fuertes (lo que hace un total de **cuatro botones**, frente a los habituales seis botonos de los juegos Capcom). Puede parecer poca cosa, pero el nivel de jugabilidad y maniobrabilidad es muy alto.



La utilización de los "stands" o espíritus de los personajes constituye uno de los elementos más atractivos del juego.





EL JUEGO DE PLAYSTATION

La adaptación para PlayStation se ha hecho esperar, pues el arcade llevaba mas de un año en unos pocos salones afortunados de nuestro país.

En un principio podremos seleccionar **16 luchadores**, los mismos que en la versión arcade, aunque después iremos sacando otros 6 personajes que completaran una plantilla realmente diversificada.

Lo que tiene en su contra: la escasa capacidad de almacenaje de datos de PlayStation supuso un autentico reto para Capcom a la hora de programar esta



El juego cuanta con 16 personajes a elegir, a los que luego se añadirán otros 6 más. El aspecto de todos ellos es realmente especial, fruto de la imaginación del dibujante Araki.











Este juego de lucha está especialmente recomendado para los amantes de la acción en el más amplio de los sentidos, los golpes de los personajes son de lo más extraño y extravagante, pero también resultan muy espectaculares.

adaptación, ya que los stands pueden moverse por separado del personaje que lo posee, y eso aplicado a jugar a dobles supone colocar en pantalla a cuatro personajes totalmente diferentes. Para conseguir un resultado aceptable han tenido que eliminar el coloreado de los stands, que pasan a ser en su mayoría **monocromos** (cambian el color base de cada uno para que no sean sosos). Con este detalle, y obviamente con una notable reducción de frames de animación y poses de victoria, nos encontramos ante una conversión perfectamente jugable que mantiene los combos del juego original.

Lo que se iguala: La **música** y voces se mantienen intactas a la versión original.

Lo que mejora: Existe un modo de juego exclusivo para PlayStation llamado **SP History**. En éste peculiar modo recorreremos todos los acontecimientos del manga (de la entrega correspondiente a





Jotaro) mediante un total de **39 mini juegos** en los que se pondrán a prueba nuestros nervios de acero y la habilidad que tengamos con el control pad. Este modo hace de «Jojo Bizarre Adventure» una compra imprescindible para los seguidores del manga, para los fans de Capcom, e incluso para quienes nunca han leído la obra.

LA VERSION DREAMCAST

Si en PlayStation el juego tuvo que ser mutado en lo que respecta a frames de animación, la versión de Dreamcast, algo posterior, es **totalmente fiel** al arcade. Todas las poses, todas los animaciones, los colores de los stands... una perfecta conversión para la grande de Sega.

Mientras que para PSX se hizo una mezcla entre la primera entrega del arcade y la segunda, la versión Dreamcast trae íntegras **ambas versiones**. En un principio podemos pensar que tener la primera parte cuando se posee la segunda es una tontería, pero no es así, puesto que los escenarios e ilustraciones son distintas. Cambia incluso la efectividad de algunos golpes, algo que de entrada no notaremos. También hay ataques especiales que se incluyen en la segunda parte y que son no existen en PSX.

El único punto en contra es la **inexistencia** del increíble modo "SP History" de PlayStation, algo ilógico siendo una adaptación posterior.

EN DEFINITIVA

Recomendado para los amantes del buen manga de acción, «Jojo's Bizarre Adventure» es un titulo **imprescindible** en cualquiera de los dos versiones domésticas.

Matta Raigetsu!!
Gran Maestro de las Artes Parciales

También con PocketStation





La versión para PlayStation cuenta con la opción de descargar datos en la PocketStation, un privilegio sólo al alcance de los japoneses.

¿QUIERES CONSEGUIR TODOS LOS VIDEOJUEGOS AL MEJOR PRECIO DEL MUNDO?

SOLO EN MEGA JUEGOS

COMPRA - VENTA - CAMBIO Y ALQUILER
MÁS DE 5.000 TÍTULOS

RECICLA TUS VIDEOJUEGOS

- SOLICITA CATÁLOGO GRATUITO
- SERVICIO URGENTE EN 24 HORAS A PARTICULARES Y TIENDAS

Avda. Bucaramanga, 2 C.C. Colombia L. 218 Madrid 28033
FAX: 91-3810697 wwwempresas.mundivia.es/megajuegos

TELF: 91 381 33 67

APROVECHA MÁS TU DINERO

¡INFÓRMATE, LLAMA O VEN HOY MISMO!





PLAYSTATION - DREAMCAST - NINTENDO 64 - GAMEBOY - PC

VISITA CUALQUIERA DE NUESTRAS TIENDAS EN MADRID

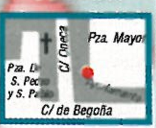
CENTRO	VALLECAS	RETIRO	PROSPERIDAD
C/ Tres Cruces 6 Tel. 915223244	C/ Sierra de Cadí 3 Tel. 914775981	C/ Alcalde Sainz de Baranda 7 Tel. 914096897	C/ Eugenio Salazar 47 Tel. 914169938

TETUAN	CIUDAD LINEAL	B. DEL PILAR	COSLADA
C/ Pensamiento 14 Tel. 915714964	C/ Gutierrez de Cetina 12 Tel. 914076305	Pza. Fonsagrada 8 Tel. 917308196	C/ Oneca 8, posterior Tel. 916738265







TELÉFONO CENTRAL DE PEDIDOS: 915 223 244

GARANTIZAMOS TODOS NUESTROS ARTÍCULOS

- Servicio técnico de reparación
- Madrid capital, entrega a domicilio (400 pts.)
- Envios a toda España en 24h (750 pts.)
- Ofertas en PSX, DC, N64, Gameboy
- Compra, Venta, Cambio y Alquiler
- Todas las Novedades
- Juegos y Consolas de ocasión
- Perifericos y Accesorios

Presentando este anuncio obtendrás un dto. de 1000 pts. en compras superiores a 20.000 pts., de 600 pts en compras superiores a 5.000 pts. y de 300 pts. En compras inferiores a 5.000 (OFERTAS NO ACUMULABLES)

DREAM MASTER

C/ LUNA, Nº 19 CP. 28004 MADRID.
TLF: 91-522-82-05 MOVIL: 696-18-11-85
HORARIO: DE 11:00 A 14:00 Y DE 17:00 A 21:00 De lunes a sabado.

DREAMCAST	PLAYSTATION	SATURN
D 2	KOUDELKA	STREET FIGHTER 3
BERSERKER	PARASITE EYE II	FINAL FIGHT 3D
CRAZY TAXI	VAMPIRE HUNTER	NEO GEO / POKET
VIRTUA STRIKER	STREET FIGHTER FFX2 PLUS	MARK OF THE WOLVES
CODE VERONICA	THE LEGEND OF DRAGON	SNK VS CAPCOM
SEGA GT	DRAGON VALOR	MERCHAND DING

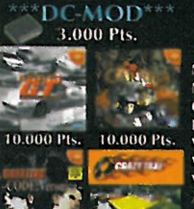
ESPECIALISTAS EN IMPORTACION DE TODOS LOS SISTEMAS 8,16, 32, 64 BITS

ENVIOS A TODA ESPAÑA EN 24 HORAS.

Mundo Asia

Venta al pùblico y distribuciòn.
95 776 1405 Fax: 95 776 1226
Accesorios de Importaciòn: PSX-DC
Web Internet: www.mundoasia.com

Kit Multisistema
DC-MOD
3.000 Pts.




10.000 Pts. 10.000 Pts. 10.000 Pts. 10.000 Pts.

Accesorios:
Nexus VMS 4Megas: 4.500 Pts.
Nexus VMS 16Megas: 7.500 Pts.
Cable RGB Stereo: 1.000 Pts.
Pistola Compatible: 5.000 Pts.
Vibration Pack: 2.500 Pts.
VGA Box: 4.500 Pts.
VGA Cable: 2.500 Pts.
Ad. Mandos PSX-DC: 3.000 Pts.
Joystick Compatible: 3.000 Pts.
Carcasas de Colores: 5.000 Pts.

BIOHAZARD: Gun Survivor 10.000 Pts.

Accesorios:
Action Replay 5.0 (Febrero): 1.500 Pts.
Kit Puerto Paralelo 9002: 3.500 Pts.
Cable RGB/Stereo/Pistola: 800 Pts.
Pistola Scorpion 2 + Pedal: 3.000 Pts.
Pistola Falcon Laser: 5.900 Pts.
Pistola Panther V: 4.800 Pts.
Adaptador Mandos PSX-PC (USB): 3.000 Pts.
Memory Card 8M, Sin Comprimir: 3.000 Pts.
Memory Card 4M, Sin Comprimir: 2.200 Pts.
Memory Card 1M, Sin Comprimir: 800 Pts.

Club MICRO GAMES

VIDESUR, S.L.

MICRO GAMES 1
C/. Don Lope de los Ríos, 28
(Valdeolleros/StaRosa)
14006 - CORDOBA
Telf.(957) 401003
Fax.(957) 276575

MICRO GAMES 2
Avda. Parque esquina Felipe II
(Ciudad Jardín)
14005 - CORDOBA
Telf.(957) 452490

E-mail : videsur@alcavia.net

Pásate por cualquier MICRO GAMES o haz tu pedido por correo SEUR llamando al 957 401 003

PÚBLICO

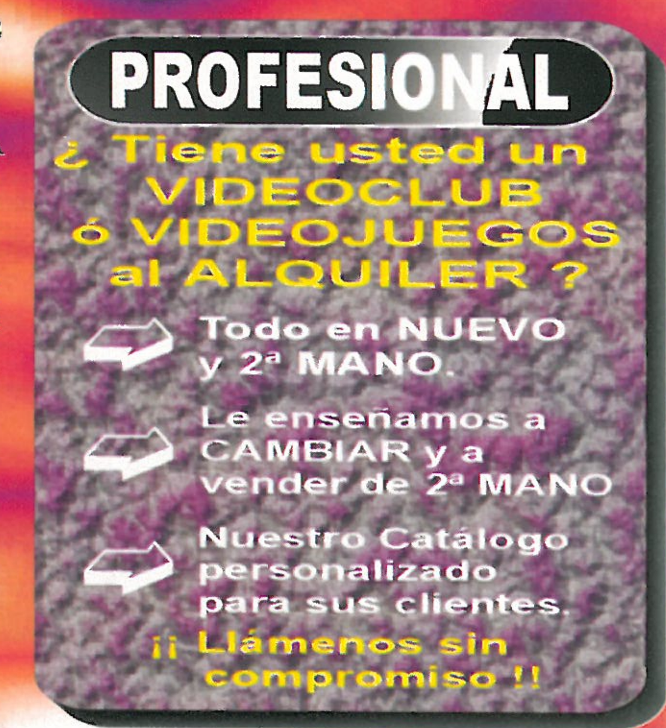
¿Quieres ser socio y recibir nuestro catálogo? Tienes 3 opciones para conseguirlo.

1 ¡¡Escríbenos!!
Manda una carta con todos tus datos a :
MICRO GAMES
c/. Don Lope de los Ríos, 28
14006 - CORDOBA



y pide cualquier videojuego. Te haremos socio y recibirás GRATIS nuestro catálogo.

3 ¡¡Pásate!!
Por cualquier videoclub o tienda MICRO GAMES y pídelo en mostrador GRATIS.





GameSHOP
ESPECIALISTAS EN VIDEOJUEGOS
CORRE A TU TIENDA GAMEshop MÁS CERCANA
¡LAS ULTIMAS NOVEDADES EN VIDEOJUEGOS!
O SI LO PREFIERES LLAMA AL TELEFONO:
967 193 158
DREAMCAST+ 1 MANDO + DISCO DEMO + DISCO EXPLORACIÓN 39.900
DRAMCAST CONTROLLER 4.990
VISUAL MEMORY 4.990
VIBRATION PACK 3.990
VGA BOX 8.990
SCART CABLE 3.990
DREAMCAST KEYBOARD 4.990
ARCADE STICK 8.990
MUEBLE DREAMCAST 4.900
TARJETA MEMORY 2.990
RACE CONTROLLER 10.990
VOLANTE V3FX 10.490
VOLANTE CONCEPT 15.490
MANDO ASTROPAD (colores) 4.490
QUANTUM FIGHTERPAD 5.490
CONTROLLER EXTENSION CABLE 1.990
SOUL CALIBUR 8.990
TOY STORY 2 8.490
CRAZY TAXY 8.990
F1 WORLD GRAND PRIX 8.990
FIGHTING FORCE 2 8.490
RE-VOLT 8.490
VIRTUA STRIKER 2 8.990
SWWS 2000 8.990
AEROWINGS 8.990
ARMADA 8.490
BLUE STINGER 8.490
BUGGY HEAT 8.990
DYNAMITE COP 8.990
EVOLUTION 8.490
EXPENDABLE 8.490
HOUSE OF DEAD 2 8.990
HOUSE OF DEAD 2 + PISTOLA 13.990
HYDRO THUNDER 8.490
INCOMING 8.990
MONACO GRAND PRIX 8.490
MORTAL KOMBAT GOLD 8.490
NFL 2000 8.490
PEN PEN 8.490
POWER STONE 8.490
PSYCHIC FORCE 8.490
READY 2 RUMBLE 8.490
SEGA RALLY 8.990
SHADOW MAN 8.490
SLAVE ZERO 8.490
SNOW SURFERS 8.990
SONIC ADVENTURE 8.990
SOUL FIGHTER 8.490
SOUTH PARK CHEFS LUV 8.490
SPEED DEVILS 8.490
SUZUKI ALSTARE 8.490
TEE OFF 8.490
TOKYO HIGHWAY CHALL 8.990
TOY COMMANDER 8.990
TRICK STYLE 8.490
UEFA STRIKER 8.490
VIRTUA FIGHTER 3TB 8.990
WWF ATTITUDE 8.490
SERVICIO A DOMICILIO (normal 400 pts. urgente 850 pts.)
BUSCA ESTOS SIMBOLOS EN NUESTRAS TIENDAS
envío a domicilio
club del cambio
compraventa de juegos usados
ALBACETE
Pérez Galdós, 36- Bajo
02003- ALBACETE
Tlf. 967 19 31 58
ALBACETE
PRÓXIMA APERTURA
ALBACETE
Melchor de Macanaz, 36
HELLÍN 02400 - Albacete
Tlf: 967 30 49 61
ALBACETE
NUEVA APERTURA
Corredera, 50
ALMANSA 02640, Albacete
Tlf: 967 34 04 20
ALICANTE
Pardo Gimeno, 8
03007- ALICANTE
Tlf: 96 522 70 50
ALICANTE
Avda. de la Libertad, 28
ELCHE 03206- Alicante
Tlf: 96 666 05 53
ALICANTE
Virgen de los Desamparados,76
NOVELDA
03660 - Alicante
Tlf: 96 560 78 38
BADAJOZ
Avda. Antonio Chacón , 4
ZAFRA 06300- Badajoz
Tlf: 924 55 52 22
BARCELONA
Santiago Rusiñol, 31- Bajos
SITGES 08870- Barcelona
Tlf: 93 894 20 01
BARCELONA
Boulevard
Diana Escolapis, 12-Loc. 1B
VILANOVA I LA GELTRU
08800- Barcelona
Tlf: 93 814 38 99
CADIZ
Benjumeda, 18
11003- CÁDIZ
Tlf: 956 22 04 00
CANTABRIA
Juan XXIII, 1 Local
MALIAÑO 39600- Cantabria
Tlf: 942 26 98 70
GIRONA
Rutlla, 43
17007- GIRONA
Tlf: 972 41 09 34
GIRONA
Clerch i Nicolau, 2 Bajo
FIGUERES 17600- Girona
Tlf: 972 50 98 50
GRANADA
c/Arabial (Frente Hipercor)
18004 GRANADA
Tlf: 958 80 41 28
LEÓN
Antonio Valbuena, 1 Bajo
24002 - LEÓN
Tlf: 987 25 14 55
LLEIDA
Unio, 16
25002- LLEIDA
Tlf: 973 26 40 77
MADRID
La del Manojo de Rosas, 95
CIUDAD DE LOS ÁNGELES
28021- Madrid
Tlf: 91 723 74 28
MÁLAGA
Trapiche, Local 5
MARBELLA 29600- Málaga
Tlf: 95 282 25 01
MURCIA
Avda. Juan Carlos I, 41
Residencial San Mateo
LORCA 30600-Murcia
Tlf: 968 40 71 46
SAN SEBASTIÁN
Trueba, 13
SAN SEBASTIÁN 02001- Guipúzcoa
Tlf: 943 32 29 49
TARRAGONA (Reus)
Mare Molas, 25 Bajo
REUS 43202- Tarragona
Tlf: 977 33 83 42
VALENCIA
Gran Via Marqués de Turia,64
46005- VALENCIA
Tlf: 96 333 43 90
VIZCAYA
General Eraso, 8
48014- Deusto- BILBAO
Tlf: 94 447 87 75
informate sobre nuestra red de franquicias llamando al:
967 193 158
FAX: 967 193 391



BUSCA ESTOS SÍMBOLOS EN NUESTRAS TIENDAS
envío a domicilio
club del cambio
compraventa de juegos usados
ALBACETE
Pérez Galdós, 36- Bajo
02003- ALBACETE
Tlf. 967 19 31 58
ALBACETE
PRÓXIMA APERTURA
ALBACETE
Melchor de Macanaz, 36
HELLÍN 02400 - Albacete
Tlf: 967 30 49 61
ALBACETE
NUEVA APERTURA
Corredera, 50
ALMANSA 02640, Albacete
Tlf: 967 34 04 20
ALICANTE
Pardo Gimeno, 8
03007- ALICANTE
Tlf: 96 522 70 50
ALICANTE
Avda. de la Libertad, 28
ELCHE 03206- Alicante
Tlf: 96 666 05 53
ALICANTE
Virgen de los Desamparados,76
NOVELDA
03660 - Alicante
Tlf: 96 560 78 38
BADAJOZ
Avda. Antonio Chacón , 4
ZAFRA 06300- Badajoz
Tlf: 924 55 52 22
BARCELONA
Santiago Rusiñol, 31- Bajos
SITGES 08870- Barcelona
Tlf: 93 894 20 01
BARCELONA
Boulevard
Diana Escolapis, 12-Loc. 1B
VILANOVA I LA GELTRU
08800- Barcelona
Tlf: 93 814 38 99
CADIZ
Benjumeda, 18
11003- CÁDIZ
Tlf: 956 22 04 00
CANTABRIA
Juan XXIII, 1 Local
MALIAÑO 39600- Cantabria
Tlf: 942 26 98 70
GIRONA
Rutlla, 43
17007- GIRONA
Tlf: 972 41 09 34
GIRONA
Clerch i Nicolau, 2 Bajo
FIGUERES 17600- Girona
Tlf: 972 50 98 50
GRANADA
c/Arabial (Frente Hipercor)
18004 GRANADA
Tlf: 958 80 41 28
LEON
Antonio Valbuena, 1 Bajo
24002 - LEÓN
Tlf: 987 25 14 55
LLEIDA
Unio, 16
25002- LLEIDA
Tlf: 973 26 40 77
MADRID
La del Manojo de Rosas, 95
CIUDAD DE LOS ÁNGELES
28021- Madrid
Tlf: 91 723 74 28
MÁLAGA
Trapiche, Local 5
MARBELLA 29600- Málaga
Tlf: 95 282 25 01
MURCIA
Avda. Juan Carlos I, 41
Residencial San Mateo
LORCA 30600-Murcia
Tlf: 968 40 71 46
SAN SEBASTIÁN
Trueba, 13
SAN SEBASTIÁN 02001- Guipúzcoa
Tlf: 943 32 29 49
TARRRAGONA (Reus)
Mare Molas, 25 Bajo
REUS 43202- Tarragona
Tlf: 977 33 83 42
VALENCIA
Gran Via Marqués de Turia,64
46005- VALENCIA
Tlf: 96 333 43 90
VIZCAYA
General Eraso, 8
48014- Deusto- BILBAO
Tlf: 94 447 87 75
infórmate sobre nuestra red de franquicias llamando al:
967 193 158
FAX: 967 193 391
CORRE A TU TIENDA GAMEshop MÁS CERCANA
¡LAS ÚLTIMAS NOVEDADES EN VIDEOJUEGOS!
O SI LO PREFIERES LLAMA AL TELÉFONO:
967 193 158
GameSHOP
ESPECIALISTAS EN VIDEOJUEGOS
ACE COMBAT 3 7.990
ACTION MAN 8.490
ASTERIX & OBELIX 7.490
COOL BOARDERS 4 6.990
EHRGEIZ 8.490
FIFA 2000 7.490
FIGHTING FORCE 2 8.490
GRAN TURISMO 2 8.490
RESIDENT EVIL 3 NEMESIS 8.490
MUSIC 2000 7.490
SHADOW MADNES 6.990
TARZAN 7.990
RIDGERACER TYPE4 + WIPEOUT 3 + CRASH BANDICOON 3 10.990
TOY STORY 2 8.490
URBAN CHAOS 8.490
WUTANG SHAOLIN STYLE 8.490
007: EL MAÑANA... 7.490
24h LEMANS 7.490
AMERZONE 7.490
CYBER TIGER 7.490
CHAMP. MOTOCROSS 8.490
CHESSMASTER II 8.490
CHOCOBO RACER 7.990
DINO CRISIS 8.490
DRACULA 7.490
DRIVER 8.490
EAGLE ONE 7.490
ESTO ES FUTBOL 7.990
EXPENDABLE 7.490
FINAL FANTASY VIII CAMISETA + POSTER + MEMORYCARD 1Mb + FUNDA TARJETA 10.990
FORMULA ONE 99 7.990
HYDRO THUNDER 7.490
KNOCKOUT 2000 7.490
MISSION:IMPOSSIBLE 7.490
MTV SNOWBOARD 8.490
NBA 2000 7.490
NOFEAR MOUNTAINBI 8.490
READY 2 RUMBLE 7.990
SPACE WEBRIS 6.990
STAR WARS: EPISOD. I 7.490
SUPERCROSS 2000 7.490
TETRIS MAGICO 6.990
THRASHER 8.490
TINY TANK 6.990
TOMB RAIDER IV 8.490
TRICKN SNOWBOARD 7.490
UEFA STRIKER 7.490
UNJAMMERLUMMY 7.990
WAR OF THE WORLDS 7.490
WORMS ARMAGEDDON 8.490
WWF MAYHEM 7.490



ORRE A TU TIENDA GAMEshop MÁS CERCANA
LAS ÚLTIMAS NOVEDADES EN VIDEOJUEGOS!
O SI LO PREFIERES LLAMA AL TELÉFONO:
967 193 158
NINTENDO 64
GameSHOP
ESPECIALISTAS EN VÍDEOJUEGOS
PLAYSTATION + DUAL SHOCK
19.900
PLAYSTATION + DUAL SHOCK + 1 MANDO +MEMORY CARD 1 Mb
22.490
LAYSTATION + DUAL HOCK +DUAL FORCE OYPAD +MEMORY CARD 1 Mb
23.490
12.490
SCREENBEAT SOUNDSTATION
VOLANTE SPEEDSTER
15.990
V-RALLY 2
9.490
OLANTE OPDRIVE2
10.990
ASSAIN
8.990
AVENGER 2
8.990
PISTOLA P7K
4.990
PISTOLA PREDATOR2
8.990
UAL SHOCK
4.500
CONTROL PAD
2.100
DUO SHOCK
3.990
DEVASTATOR
3.990
DUAL FORCE JOYPAD
2.790
MEMORY CARD
1.390
MEMORY CARD BLAZE
1.790
MEMORYCARD SONY
2.100
14.900
CONSOLA N64 BASICA
CONSOLA MARIO PACK
19.900
BUGS LIFE
9.490
ARMORINES
9.490
JET FORCE GEMINI
9.490
MARIO GOLF
9.490
NBA JAM 2000
9.490
RAYMAN 2
9.490
SOUTH PARK CHEF
9.900
SOUTH PARK RALLY
9.900
SUPERSMASH BROS
9.490
TOPGEAR HYPERBIKE
9.490
TOPGEAR RALLY 2
9.490
TOY STORY 2
9.490
TUROK RAGE WARS
9.490
WLS 2000
9.490
WORMS ARMAGEDDON
9.490
N64 COLORES
14.990
DONKE KONG +EXPANSION PACK
12.490
GAME BOY pocket COLOR
GAMEBOY COLORES
7.990
POKÉMON
5.990
LIGHT PLAYER
1.390
CAMERA
7.990
MOCHILA GAMEBOY
2.900
PIKACHU
3.990
GAMEBOY COLOR
12.490
ARMORINES
5.400
BEAUTY & BEAST
5.990
FIFA 2000
5.990
GRAND THEFT AUTO
5.490
MICKEY RACING
5.990
NEGOCIOS PATOSOS
5.990
READY 2 RUMBLE
5.990
SPEEDY GLEZ
5.990
STARWARS RACER
5.490
SUPERMARIO DELUXE
5.990
TARZAN
5.990
TOM & JERRY
5.990
TOY STORY 2
5.990
TUROK RAGE WARS
5.490


M·G·K
Los PESOS-PESADOS del videojuego
¡NO BUSQUES MAS!
Tenemos lo ULTIMO
al MEJOR PRECIO!
96 571 80 79
www.mqk.es
Aun no tienes tu catalogo?? Solicitalo al 965 71 80 79 y veras el futuro
OFERTAS ESPECIALES de FEBRERO...
PlayStation
ISS pro evolution
RESIDENT EVIL 3 NEMESIS
¡¡TIEMBLA!!
Precios IVA incluido - Validos hasta 29-02-2000
Conoces los EXITAZOS de estas NAVIDADES??
No te quedes sin ellos.
CRASH TEAM RACING
FIFA 2000
TARZAN
TOMB RAIDER TLR
FINAL FANTASY VIII
GRAN TURISMO 2
SUPER NOVEDAD
CON GARANTIA & INSTRUCCIONES EN CASTELLANO
3.590.-
VIPER>PSX
CONTROLADOR DUAL ANALOGO AVANZADO
MODOS ANALOGICO, DIGITAL Y VOLANTE
PALOS ANALOGOS DOBLES CON VIBRACIÓN
MODO TURBO
disponible en 5 colores
SUPER-OFERTA
1 MEGABIT 15 BLOQUES
1.490.-
SUPER-OFERTA
8 MEGABIT 120 BLOQUES
2.990.-
CON GARANTIA DE CALIDAD
DISTRIBUIDOR EXCLUSIVO
nYko
TODO LO QUE PUEDAS NECESITAR PARA CONVERTIR TU CONSOLA EN UNA SUPER MÁQUINA RECREATIVA - JUEGA SIEMPRE CON LA MEJOR VENTAJA
namco
NAMCO ACTIVE FORCE CONTROLLER
JOGCON
Mando Especial de Conducción con Force-Feedback
SUPER-OFERTA
4.990.-
El volante más pequeño y versátil del merca
Club M·G·K
¡Aprovechate de los descuentos en novedades y accesorios, consigue los catálogos MGK por correo y enterate antes que nadie de todas las novedades!
ASOCIATE CON TU PRIMERA COMPRA Y TE LLEVARÁS A CASA UN REGALO MGK!
¿PIENSAS ABRIR UNA TIENDA?
M·G·K TE LO PONE FÁCIL
LLAMANOS Y TE INFORMAREMOS DE TODAS LAS VENTAJAS QUE DISFRUTARAS UNIENDOTE A UNA GRAN RED.
Línea Atención Franquicias
965 71 71 27

NINTENDO 64

DONKEY KONG PAK
CONSOLA N64 + DONKEY KONG 64 + EXPANSION PAK

PERFECT DARK

RESIDENT EVIL 2

TU CONSOLA FAVORITA AHORA EN TUS COLORES FAVORITOS

MEMORY PAK
256K 123 BLOQUES
SUPER OFERTA
1.890.-

1 MEGABIT 492 BLOQUES
SUPER OFERTA
2.190.-

EXTENDER
CABLE DE EXTENSIÓN DE 2 METROS
SUPER OFERTA
995.-

CON GARANTIA DE CALIDAD E INSTRUCCIONES EN CASTELLANO

GAME BOY COLOR

LA BELLA Y LA BESTIA

FIFA 2000

POKéMON ¡Hazte con todos!

RAINBOW POWER LINK
CABLE UNIVERSAL 3-EN-1 PARA UNIR CONSOLAS GAMEBOY IGUALES O DIFERENTES
TERMINALES DUALES PARA JUEGOS MULTI-JUGADOR
1.590.-
¡PARA ENTRENADORES DE POKÉMON!

TRANSFORMA TU GAME BOY COLOR CON nYko

WORM LIGHT
LUZ BLANCA FLEXIBLE
NO NECESITA PILAS
¡FUENTE DE LUZ INAGOTABLE!
1.990.-

SHOCK 'N' ROCK
ALTAVOCES ESTEREO, VIBRACIÓN, BATERÍA 10 HORAS Y CARGADOR
3.990.-

Dreamcast

SUPER NOVEDADES

nYko
3.990.-

DREAM>MASTER
MANDO TRASLUCIDO CON TURBO Y SLOW INDEPENDIENTES ADEMAS DE BOTONES ADICIONALES PARA COMPATIBILIDAD FUTURA.
2 PUERTOS DE EXPANSION.

MEMORY>PAK 400 BLOQUES
DOBLE CAPACIDAD
X2
3.990.-

THUNDER>PAK VIBRACIÓN
COMPATIBLE CON MANDOS NYKO Y SEGA
2.990.-

CRAZY TAXI

SHADOW MAN

VIRTUA STRIKER

TIENDAS



ALICANTE		
ALICANTE:	C/. Jaime Segarra, 22	Tel. 965 91 62 86
TORREVIEJA:	Pza. Miguel Hernández, 2	Tel. 965 70 49 83
ALMERIA		
ROQUETAS DE MAR:	Avda. Roquetas, 245	Tel. 950 32 31 20
ASTURIAS		
OVIEDO:	C/. Foncalada, 13 bajo-D	Tel. 985 20 78 04
BADAJOZ		
MERIDA:	Moreno de Vargas, 24	Tel. 924 30 40 72
BARCELONA		
	Gran Via, 1087	Tel. 932 78 23 87
	Bernard Metge, 6-8	Tel. 932 78 07 69
BILBAO		
CASCO VIEJO:	Belostikalle, 18	Tel. 944 15 56 42
CIUDAD REAL		
ALCAZAR DE SAN JUAN:	C/. Ferrocarril, 65	Tel. 926 54 08 27
CORDOBA		
	Avda. Jesus Rescatado, 2	Tel. 957 76 46 12
GIRONA		
BLANES:	C/. Horta D'en Creus, 40	Tel. 972 35 24 84
GRANADA		
	Concha Espina, 16	Tel. 958 12 80 21
ISLAS CANARIAS		
LAS PALMAS ARGUINEGUIN:	Angel Guimeral, 3	Tel. 928 15 14 35
LANZAROTE - PLAYA BLANCA YAIZA:	C/. El Marisco, 17	Tel. 928 51 79 55
LA CORUÑA		
	C/. Méndez Pidal, 8	Tel. 981 23 30 42
LLEIDA		
	Corregidor Escofet, 16	Tel. 973 22 10 64
LUGO		
	C/. Guardias, 5-7 Centro	Tel. 982 20 32 83
MONFORTE DE LEMOS:	C/. Roberto Baamonde, 54	Tel. 982 41 00 69
MADRID		
ALCALA DE HENARES:	C/. Toledo, 1	Tel. 91 881 44 41
MURCIA		
CARTAGENA:	Alameda de S. Antón, 2	Tel. 968 52 52 67
S. SEBASTIAN		
	Paseo de Errondo, 4	Tel. 943 46 23 63
SANTANDER		
	Centro Com. Valle Real	Tel. 942 26 25 95
EL ALISAL:	C/. Los Encinares, 13	Tel. 942 33 78 87
SEVILLA		
	C/. Muñoz Seca, 26	Tel. 954 575 827
ECIJA:	C/. Arroyo, 9	Tel. 954 83 03 05
TARRAGONA		
	C/. Mallorca, 37 bajo dcha.	Tel. 977 25 29 06
VALENCIA		
ALMUSAFES:	C/. Pinar, s/n	Tel. 961 79 52 22
XATIVA:	C/. Gregorio Molina, 2	Tel. 962 287 105
VIZCAYA		
SANTURCE:	C/. Portalada, 2	Tel. 944 83 27 16

GANADORES CONCURSO "MISSION IMPOSSIBLE"

5 Ganadores de: Juego M. Impossible (GBC)

NESTOR DELGADO CORELLA	AVILA
MARIO HERRAIZ GARCIA	MADRID
SANTIAGO J. GARCIA MANSO	OURENSE
JAVIER CRUZ GARCIA	SALAMANCA
JAVIER ASTORGA LEMAUR	TARRAGONA

10 Ganadores de: Juego Mission I. (GBC) + Reloj + Bolígrafo + Camiseta

JUAN VALDES ESPINOSA	ALICANTE
VANESA ARGÜELLO MOLINA	BALEARES
IRIS BELTRAN APARICI	CASTELLON
NICOLAS CABANES BELL	CORDOBA
RAUL MORENO RUIZ	GRANADA
VICTOR AVILES MEJIAS	HUELVA
MARCOS GONZALEZ GARCIA	LAS PALMAS DE G/C
SERGIO OJEDA AMIORTE	MADRID
PEDRO ORTIZ TENA	SEVILLA
JOSE I. ROJAS SANCHEZ-HERREROS	TOLEDO

15 Ganadores de: Juego Mission I. (PSX) + Reloj + Bolígrafo + Camiseta

JAVIER MAESTRE ALFARO	ALICANTE
IBON AZKOITIA VELASCO	BIZKAIA
LUIS SALAS TRUJILLANO	CANTABRIA
MATIAS HOYAL RABY	CANTABRIA
SERGIO JIMON MONTOYA	CASTELLON
JOSE GARCIA CASTELAR	JAEN
JOSE IGNACIO GONGALCES FDEZ.	LEON
DANIEL SANTIN GUISADO	MADRID
JAVIER DAVILA Y GLEZ. DEL VALLE	MADRID
FEDERICO ESCOFF ROSAS	MADRID
ROBERTO STOICO GARVIA	MADRID
RODOLFO DE LEON MARANTE	S/C TENERIFE
MANUEL RODRIGUEZ CANO	SEVILLA
DANIEL BERNARDOS PUEYO	ZARAGOZA
JESUS E. GERMAN VALCARCEL	ZARAGOZA

GANADORES CONCURSO "POKEMON"

25 Ganadores de: Consola Game Boy Color + Juego Pokemon

BEATRIZ ANA SERRANO SANCHEZ	ALICANTE
NESTOR DELGADO CORELLA	AVILA
JUAN P. BARRIE RIO	BALEARES
DANIEL DEFEZ BAUTISTA	BARCELONA
JONATHAN FERNANDEZ AMATE	BARCELONA
DANIEL FERRER ROVIRA	BARCELONA
JAVIER GALAN SANCHEZ	BARCELONA
SAUL RULL ZAFRA	CASTELLON
PEDRO MARIN CAMACHO	CORDOBA
JOSE M. ESCOBAR DELGADO	CORDOBA
CARLOS VENDRELL MORENO	CORDOBA
CRISTOBAL PAREJO CABEZAS	CORDOBA
FILIBERTO MARTINEZ REMACHO	GRANADA
MIGUEL BLANCO VAÑO	JAEN
YERAY A. ESCAMILLA HERNANDEZ	LAS PALMAS DE G/C
IVAN VIÑOLY ALMEIDA	LAS PALMAS DE G/C
ENRIQUE MOURIN ALVAREZ	LUGO
PABLO G. MUÑOZ GONZALEZ	MADRID
PEDRO E. JIMENEZ MUÑOZ	MADRID
MARCOS ALONSO FERNANDEZ	MADRID
RAUL ESTEBAN MARTIN	MADRID
NOELIA MESA PEREZ	MALAGA
JESUS TARRAGA SANCHEZ	MURCIA
ANGELA Mª CRESPO DIEZ	VALLADOLID
JONATHAN BARCENILLA ESTEBAN	VALLADOLID

CONCURSO "NO FEAR DOWNHILL"

Ganadores de una bicicleta Mountain Biking

MIGUEL GIL BECERRA	GUADALAJARA

10 Ganadores de: Juego No Fear Downhill (PSX) + Bidón agua

JUAN A. MARISCAL SIERRA	BARCELONA
JAVIER RAZON BIDAURRAZAGA	BIZKAIA
DANIEL BORNEZ MARTINEZ	LEON
FCO. JAVIER LEON FLANDEZ	MADRID
DAVID SANZ POZAS	MADRID
DAVID ALBALADEJO BERMEJO	MADRID
GONZALO ALONSO CABELLO	MALAGA
BRUNO SOBRINO DEL CERRO	TOLEDO
JUAN A. FERNANDEZ AJENJO	TOLEDO
MARIO URALDE ALONSO	VALENCIA

GANADOR DEL CONCURSO "BUSCA TU DREAMCAST"

EL GANADOR DEL MES DE DICIEMBRE HA SIDO:

JUAN LUIS FONTELA VELIZ de MADRID



GANADORES CONCURSO "TARZAN"

25 Ganadores de: Juego Tarzan PSX

GINES MOLINA VALERA	ALMERIA
LUIS SALAS TRUJILLANO	CANTABRIA
JOSE L. MASCUÑANO VELASCO	CIUDAD REAL
MARI JOSE FERNANDEZ VILLEN	CORDOBA
IKER ESPIE PRIETO	GUIPUZCOA
JOSE Mª LASIERRA OLIVAN	HUESCA
MARCELINO CAMARA LOPEZ	JAEN
RUBEN J. DE LA TORRE ORTEGA	JAEN
FEDERICO PACHECO DEL RIO	JAEN
FCO. JAVIER GALVAN RODRIGUEZ	LAS PALMAS
YERAY A. ESCAMILLA HERNANDEZ	LAS PALMAS DE G/C
HECTOR CUBILLAS PRIETO	LEON
ENRIQUE MOURIN ALVAREZ	LUGO
DANIEL CHACON GARCIA	MADRID
SERGIO MUÑOZ FERNANDEZ	MURCIA
CARLOS CORTES QUEIMALIÑOS	PONTEVEDRA
MIGUEL F. CABEZAS ESTABOLITE	SALAMANCA
PEDRO ORTIZ TENA	SEVILLA
CARLOS LUIS SAA SERRANO	SEVILLA
GABRIEL GOMEZ GARCIA	TENERIFE
JUAN CARLOS GARCIA RAMIREZ	TOLEDO
OSCAR LOPEZ VIDAL	VALENCIA
DAVIA ARACIL SERRA	VALENCIA
ANDER SANZ FERNANDEZ	VIZCAYA
VICTOR JUAN ESCAÑO	ZARAGOZA

RECIBE EN CASA LA REVISTA MÁS VENDIDA DE VIDEOJUEGOS

Gratis al suscribirte un año a Hobby Consolas

POR EL PRECIO DE 12 NÚMEROS NORMALES (450 PTAS X 12 = 5.400 PTAS) LLÉVATE EL REGALO QUE PREFIERAS

MEMORY CARD SONY



CONTROLLER PACK N64



PAD SATURN



AC ADAPTER NEO GEO POCKET



- MEMORY CARD SONY: Salva tus partidas de PlaySation en una de estas memory cards de colores (no se puede elegir color)
- CONTROLLER PACK N64: Te permitirá salvar la partida de tu juego preferido de N64, para que la puedas terminar en cualquier momento.
- PAD SATURN: Autodisparo, Disparo Turbo, 6 botones de disparo, Super Controlador de 8 direcciones, Pausa. Sirve también para Audio CDs.
- AC ADAPTER NEO GEO POCKET: Adaptador de corriente para la NeoGeo Pocket.

Envíanos tu solicitud de suscripción

- Por **correo:** la tarjeta de la derecha no necesita sello.
- Por **teléfono:** llámanos de 9h. a 14,30h. ó de 16h. a 18,30h. a los números 902 12 03 41 ó 902 12 03 42.
- Por **fax:** Envíanos el cupón al número 902 12 04 47
- Por **correo electrónico:** en la dirección e-mail suscripcion@hobbypress.es

12 numeros + regalo por solo 5.400 pesetas

Y además

- Los números extras que te tenemos preparados no te costarán más caros. Aprovéchate de los números especiales sin pagar más.
- Aunque se agote algún mes, tú tendrás tu ejemplar reservado.
- La recibirás cómodamente. Para que estés siempre informado.

Si no quieres tu regalo, también puedes suscribirte con un 20% de descuento (mira las ofertas en la tarjeta de la derecha)

PROMOCIÓN VÁLIDA HASTA PUBLICACIÓN DE OFERTA SUSTITUTIVA.
HOBBY PRESS, S.A. SE RESERVA EL DERECHO DE MODIFICAR ESTA OFERTA SIN PREVIO AVISO


PlayStation


KONAMI


TRACK &
INTERNATIONAL
FIELD
2
TM







